

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN EDUKATIF DHAMDHAMAN
PELAJARAN BASA JAWA (DHAMRAWA)
UNTUK SISWA SD KELAS V**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan



Oleh:
Danu Setiaji Nugraha
NIM 13105241003

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2017**

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN EDUKATIF DHAMDHAMAN
PELAJARAN BASA JAWA (DHAMRAWA)
UNTUK SISWA SD KELAS V**

Oleh:

Danu Setiaji Nugraha
NIM 13105241003

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan desain produk media permainan Dhamdhaman edukatif tokoh pewayangan basa Jawa (DHAMRAWA) yang layak untuk pembelajaran siswa kelas V di SD Negeri Sarikarya Condongcatur.

Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R & D) model Borg and Gall (2003) yang diadaptasi Sugiyono (2005). Tahapan dalam penelitian ini meliputi melakukan pengumpulan data, perencanaan, pengembangan desain produk, uji coba lapangan awal, revisi hasil uji coba, uji coba lapangan utama, uji lapangan operasional, dan revisi akhir produk. Subjek uji coba penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Sarikarya Condongcatur, dengan pelaksanaan uji coba melalui tiga tahap yaitu uji coba produk lapangan awal dengan 4 siswa, uji coba produk lapangan utama dengan 12 siswa dan uji coba produk lapangan operasional dengan 20 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi dan angket. Analisis data menggunakan metode deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian dan pengembangan berupa media permainan Dhamdhaman edukatif untuk pelajaran Basa Jawa materi Tokoh pewayangan Mahabrata pada karakter bangsa manusia yang layak digunakan oleh siswa SD kelas V. Media terbukti layak digunakan bagi siswa SD kelas V, baik dari aspek media maupun materi. Kelayakan ini didasarkan pada penilaian ahli media dari aspek fisik, warna, ilustrasi dan estetika memperoleh skor nilai “4,43” kategori layak. Dari penilaian ahli materi yang meliputi beberapa aspek pembelajaran dan isi memperoleh skor nilai “4,60” kategori layak. Respon siswa terhadap pengembangan media permainan Dhamdhaman edukatif berdasarkan pada uji coba produk lapangan awal dengan 4 siswa diperoleh skor “0,69” pada aspek tampilan fisik dan skor “0,77” pada aspek materi yang keduanya dikategorikan layak. Pada uji coba produk lapangan utama dengan 12 siswa diperoleh skor “0,84” pada aspek tampilan fisik dan skor “0,81” pada aspek materi yang keduanya dikategorikan layak. Dan pada uji coba produk lapangan operasional dengan 20 siswa diperoleh skor “0,87” pada aspek tampilan fisik dan skor “0,85” pada aspek materi yang keduanya dikategorikan layak.

Kata kunci: *Media Pembelajaran Edukatif, Sekolah Dasar, Siswa Kelas V.*

**GAME DEVELOPMENT MEDIA EDUCATIVE DHAMDHAMAN JAVA
LESSON BASES (DHAMRAWA) FOR ELEMENTARY SCHOOL
STUDENTS CLASS V**

By:

Danu Setiaji Nugraha
NIM 13105241003

ABSTRACT

This research is purpose at producing product design of educative game media Dhamdhaman about Javanese puppet characters (DHAMRAWA) which are appropriate to be used as learning media for class V students in Sarikaya Elementary School Condongcatur.

This research used Research and Development method by Borg and Gall (2003) which is adapted by Sugiyono (2005). The stages in this research were data collection, planning, product design development, initial field test, initial field test result revision, main field test, operational field test, and final revision. The subjects of the field test were Class V students of Sarikaya Elementary School Condongcatur, in which the field test execution was done by 4 students, the main field test execution was done by 12 students and operational field test was done by 20 students. Data collection techniques used observation, interview, documentation and questionnaire. Data analysis was done by using descriptive quantitative method.

The research result and development was educative game media Dhamdhaman for Javanese language subject of puppet character Mahabrata materials on character of the human race which was appropriate for elementary school students Class V. The media was proved to be feasible to use for elementary school students Class V from both media and materials aspect. This feasibility was based on the media expert judgment in which physical, color, illustration and aesthetic aspects was getting score 4.60 categorized as feasible. The students responses towards the educative game media Dhamdhaman based on the initial field test by 4 students was getting score 0.69 for the physical appearance aspect and score 0.77 for materials aspect which were categorized as feasible. On the main field test by 12 students, the score was 0.84 for the physical appearance aspect and 0.85 for the materials aspect which were categorized as feasible.

Keywords : Educational Learning Media, Elementary School, Class V.

SURAT PERNYATAAN

Saya Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Danu Setiaji Nugraha

Nim : 13105241003

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Judul TAS : Pengembangan Media Permainan Edukatif Dhamdhaman
Pelajaran Basa Jawa (DHAMRAWA) untuk Siswa SD Kelas
V

Menyatakan bahwa skripsi ini benar – benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, 12 Oktober 2017

Yang menyatakan,




Danu Setiaji Nugraha
NIM 13105241003

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN EDUKATIF DHAMDHAMAN
PELAJARAN BASA JAWA (DHAMRAWA)
UNTUK SISWA SD KELAS V**

Disusun oleh:

Danu Setiaji Nugraha
NIM 13105241003

telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk dilaksanakan

Ujian Akhir Tugas Akhir Skripsi bagi yang bersangkutan.

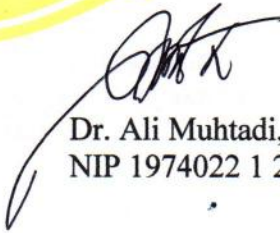
Yogyakarta, 12 Oktober 2017

Mengetahui,
Ketua Program Studi



Dr. Sugeng Bayu Wahyono, M.Si.
NIP 19600520 198603 1 003

Pembimbing



Dr. Ali Muhtadi, M.Pd.
NIP 1974022 1 200012 1001

**“PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN EDUKATIF DAMDAMAN
PELAJARAN BASA JAWA (DAMRAWA)
UNTUK SISWA SD KELAS V”**

Di Susun Oleh:

Danu Setiaji Nugraha
Nim :13105241003

Telah di pertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi
Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta
Pada Tanggal
13 Oktober 2017

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Ali Muhtadi, M.Pd Ketua Penguji/Pembimbing		23-10-2017
Isniatun Munawaroh. M.Pd Sekertaris		24-10-2017
Prof. Dr. Suwarna M.Pd Penguji		23-10-2017

Yogyakarta, 26 OCT 2017

Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



Dr. Haryanto, M. Pd.

NIP 19600902 198702 1 001

HALAMAN MOTO

Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan
(QS. Al-Insyirah;6-7)

“Jangan menyerah menghadapi sesuatu sesulit apapun
niscaya Allah SWT akan membantu kita untuk menyelesaikan
sesuatu itu selama sesuatu itu untuk kebaikan”
(Danu Setiaji Nugraha)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala pujian hanya milik Allah Subhanahuwata'ala. Syukur dan terimakasih skripsi ini dengan izin Allah Subhanahuwata'ala dapat saya selesaikan untuk :

1. Almamater UNY
2. Nusa dan Bangsa

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullaahi Wabarakaatuh

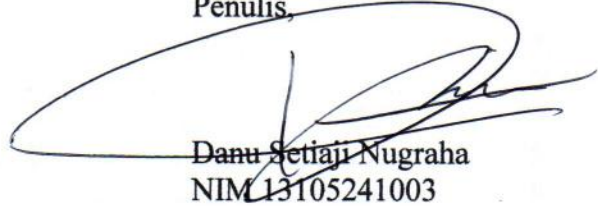
Alhamdulillah, Segala puji bagi Allah SWT atas segala nikmat dan kesempatan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Permainan Edukatif Dhamdhaman Pelajaran Basa Jawa (Dhamrawa) Untuk Siswa SD Kelas V”. Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW yang telah menjadi tauladan baik umat manusia.

Penulis sampaikan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam terselesaikannya skripsi ini baik secara langsung maupun tidak langsung kepada :

1. Bapak Dr. Ali Muhtadi, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir Skripsi yang telah banyak memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Bapak Estu Miyarso, M.Pd. selaku validator media dan Ibu Supartinah, M.Hum. selaku validator ahli materi yang memberikan saran/masukan perbaikan sehingga penelitian Tugas Akhir Skripsi dapat terlaksana sesuai dengan tujuan.
3. Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan beserta dosen dan staff yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesainya Tugas Akhir Skripsi ini.
4. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
5. Kepala SD Negeri Sarikarya Condongcatur yang telah memberi ijin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi ini
6. Para guru dan staff SD Negeri Sarikarya Condongcatur yang telah memberi bantuan memperlancar pengambilan data selama proses penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
7. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan di sini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini

Akhirnya, semoga segala bantuan yang telah diberikan semua pihak di atas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT dan Tugas Akhir Skripsi ini menjadi informasi bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkannya.

Yogyakarta, 12 Oktober 2017
Penulis,



Danu Setiaji Nugraha
NIM 13105241003

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	ii
ABSTRACT.....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
HALAMAN MOTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	
 BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat Penelitian.....	8
 BAB II. KAJIAN PUSTAKA.....	
A. Deskripsi Teori.....	10
1. Pembelajaran Basa Jawa di Sekolah Dasar	10
2. Wayang	14
3. Media Pembelajaran	22
4. Permainan	31
5. Permainan Dhamrawa	34
6. Karakteristik Siswa Kelas V Sekolah Dasar	37
B. Penelitian yang Relevan	39
C. Kerangka Berfikir	41
D. Pertanyaan Penelitian	42
 BAB III. METODE PENELITIAN	
A. Pendekatan Peneletian	43
B. Prosedur Penelitian Pengembangan	43
1. <i>Research and Information Collecting</i>	
(Pengumpulan Informasi).....	44
2. <i>Planning (Perencanaan)</i>	45
3. <i>Develop Preliminary Form of Product</i> (Pengembangan	
Desain Produk).....	46
4. <i>Preliminary Field Testing</i> (Uji Coba Lapangan Awal)..	47
5. <i>Main Product Revision</i> (Revisi Produk Utama).....	47

6. <i>Main Field Testing</i> (Uji Lapangan Utama)	48
7. <i>Operational Product Revision</i> (Revisi Produk Operasional)	48
8. <i>Operational Field Testing</i> (Uji Lapangan Operasional)	48
9. <i>Final Product Revision</i> (Revisi Produk Akhir).....	49
C. Validasi Produk	50
D. Tempat dan Waktu Penelitian	50
E. Subjek Uji Coba.....	51
F. Jenis Data	52
G. Metode Pengumpulan Data	52
H. Pengembangan Instrumen Penelitian	54
I. Validasi Instrumen	56
J. Teknis Analisis Data	56
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	
A. Hasil Penelitian.....	59
1. Hasil Penelitian dan Pengumpulan Data	59
2. Hasil Perencanaan	61
3. Hasil Pengembangan Produk Awal	61
4. Hasil Uji Coba Lapangan Awal.....	76
5. Hasil Revisi Uji Coba Lapangan Awal	78
6. Hasil Uji Coba Lapangan Utama.....	79
7. Hasil Revisi Uji Coba Lapangan Utama	80
8. Hasil Uji Coba Lapangan Operasional	80
9. Hasil Penyempurnaan Produk Akhir	82
B. Kajian Produk Akhir.....	84
C. Keterbatasan Penelitian	87
BAB V. SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan Tentang Produk	89
B. Saran Pemanfaatan Produk.....	89
C. Diseminasi dan Pengembangan Lebih Lanjut	90
DAFTAR PUSTAKA	92
LAMPIRAN.....	94

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Ruang Lingkup Pembelajaran Basa Jawa di Sekolah Dasar Kelas V Semester I	13
Tabel 2.2 Ruang Lingkup Pembelajaran Basa Jawa di Sekolah Dasar Kelas V Semester II	14
Tabel 2.3 Tokoh-tokoh Pewayangan <i>Mahabharata</i>	15
Tabel 2.4 Tokoh-tokoh Pewayangan <i>Ramayana</i>	16
Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Wawancara Guru dan Siswa	52
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Kelayakan Dhamrawa untuk Ahli Materi ..	54
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Kelayakan Dhamrawa untuk Ahli Media...	55
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Dhamrawa untuk Uji Lapangan	55
Tabel 3.5 Kriteria kelayakan APE untuk Ahi Media dan Ahli Materi.....	57
Tabel 3.6 Kriteria Kelayakan Dhamrawa untuk Respon Siswa	58
Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Media Tahap I	67
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media Tahap II	70
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Media Tahap III	71
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Materi Tahap I	72
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Materi Tahap II	74
Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Materi Tahap III	75
Tabel 4.7 Hasil Penilaian Uji Coba Produk Aspek Tampilan Fisik.....	77
Tabel 4.8 Hasil Penilaian Uji Coba Produk Aspek Materi	77
Tabel 4.9 Hasil Penilaian Uji Coba Produk Aspek Tampilan Fisik.....	79
Tabel 4.10 Hasil Penilaian Uji Coba Produk Aspek Materi	80
Tabel 4.11 Hasil Penilaian Uji Coba Produk Aspek Tampilan Fisik.....	81
Tabel 4.12 Hasil Penilaian Uji Coba Produk Aspek Materi	82

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Media Dhamrawa	36
Gambar 3.1 Langkah penggunaan metode R&D Borg dan Gall (2003)....	44
Gambar 4.1 Media Dhamrawa	63
Gambar 4.2 Gambar Kartu Bagian Depan	64
Gambar 4.3 Gambar Kartu Bagian Belakang	64
Gambar 4.4 Isi Buku Pintar.....	65
Gambar 4.5 Wadah Kartu	65
Gambar 4.6 Dam Permainan.....	65
Gambar 4.7 Wadah Dhamrawa	66
Gambar 4.8 Bahan Dhamdhaman Sebelum Revisi Berupa HVS dan Sesudah Revisi Berupa Ivory	68
Gambar 4.9 Buku Pintar Sebelum dan Sesudah Revisi	68
Gambar 4.10 Cara Bermain Sebelum Revisi	69
Gambar 4.11 Cara Bermain Sesudah Revisi	69
Gambar 4.12 Warna Buah Pion Sebelum dan Sesudah Revisi	70
Gambar 4.13 Teks Judul Dhamrawa Sebelum dan Sesudah Revisi.....	71
Gambar 4.14 Kompetensi Dasar Sebelum dan Sesudah Revisi	73
Gambar 4.15 Pengantar Basa Jawa Sebelum dan Sesudah Revisi.....	73
Gambar 4.16 Dam Sebelum dan Sesudah Revisi.....	78

LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Ijin Penelitian Fakultas.....	95
Lampiran 2. Surat Ijin Badan Perencanaan Pembangunan Daerah (BAPPEDA)	96
Lampiran 3. Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran.....	97
Lampiran 4. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media	100
Lampiran 5. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi	102
Lampiran 6. Kisi-Kisi Instrumen Respon Siswa.....	105
Lampiran 7. Surat Permohonan Validasi Ahli Media.....	107
Lampiran 8. Surat Permohonan Validasi Ahli Materi	110
Lampiran 9. Hasil Validasi Ahli Media Tahap I.....	113
Lampiran 10. Hasil Validasi Ahli Media Tahap II	114
Lampiran 11. Hasil Validasi Ahli Media Tahap III	115
Lampiran 12. Hasil Validasi Ahli Materi Tahap I	116
Lampiran 13. Hasil Validasi Ahli Materi Tahap II.....	117
Lampiran 14. Hasil Validasi Ahli Materi Tahap III.....	118
Lampiran 15. Hasil Penilaian Respon Siswa pada Uji Produk	119
Lampiran 16. Hasil Penilaian Respon Siswa pada Uji Lapangan Utama ..	120
Lampiran 17. Hasil Penilaian Respon Siswa pada Uji Lapangan Operasional	121
Lampiran 18. Produk Akhir Media Permainan Dhamdhaman Edukatif....	122

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan zaman di era globalisasi ini membuat teknologi berkembang begitu pesatnya, teknologi yang berkembang membuat kita semakin mudah dalam mengakses informasi tentang budaya dari manapun dan kapanpun. Sekarang ini banyak generasi muda kita yang lebih suka belajar kebudayaan asing dari pada budaya sendiri. Ini adalah salah satu dampak dari globalisasi yang perlu kita bentengi dan waspadai dalam menyikapinya, agar anak muda Indonesia lebih paham budaya Indonesia dari pada budaya asing. Hal yang perlu disorot adalah bagaimana cara kita menyikapi kebudayaan yang semakin hari semakin tergerus oleh perkembangan zaman.

Bangsa Indonesia adalah bangsa yang sangat kaya akan kebudayaan. Kebudayaan bangsa Indonesia yang sampai saat ini masih dilestarikan salah satunya adalah bahasa daerah. Lebih dari 600 bahasa yang dimiliki oleh Indonesia. Hampir setiap daerah di Indonesia memiliki bahasa khasnya sendiri. Seperti Kalimantan, Papua, Sumatera dan lainnya. Bahasa Jawa merupakan salah satu yang dimiliki oleh penduduk asli provinsi Jawa Tengah, Jawa Timur dan D.I Yogyakarta.

Salah satu cara melestarikan bahasa daerah di pulau Jawa khususnya Jawa Tengah, Jawa Timur dan D.I Yogyakarta adalah dengan memasukan Pelajaran Basa Jawa ke kurikulum muatan lokal di sekolahnya. Khususnya

di D.I Yogyakarta, untuk transformasional bahasa Jawa maka diajarkanlah Pelajaran Basa Jawa sebagai pelajaran muatan lokal wajib di sekolah, mulai dari Sekolah Dasar sampai Sekolah Menengah Atas. Nilai basa Jawa dimasukan sebagai salah satu syarat penunjang kelulusan siswa di D.I Yogyakarta.

Pembelajaran bahasa dan budaya Jawa dalam lingkungan sekolah bertujuan agar anak mengenal, mengerti dan menguasai penggunaan bahasa dan budaya Jawa. Maka pembelajaran bahasa dan budaya Jawa di sekolah perlu disiapkan kurikulum yang sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai. Pembelajaran basa Jawa baik menyangkut masalah penyusunan rencana pembelajaran, penyajian materi maupun evaluasi hasil belajar. Mata Pelajaran Basa Jawa dalam pelaksanaannya di sekolah dasar juga mempunyai tujuan-tujuan tertentu. Sudjarwadi (Kongres Bahasa Jawa IV, 1991: 74) menjelaskan tujuan pembelajaran basa Jawa bagi sekolah dasar sebagai berikut.

1. Siswa menghargai dan membanggakan bahasa Jawa sebagai bahasa daerah dan berkewajiban mengembangkan serta melestarikannya.
2. Siswa memahami bahasa Jawa dari segi bentuk, makna dan fungsi serta menggunakannya dengan tepat untuk bermacam-macam tujuan keperluan, keadaan, misalnya di sekolah, di rumah, di masyarakat dengan baik dan benar.
3. Siswa memiliki kemampuan menggunakan bahasa Jawa yang baik dan benar.

4. Siswa memiliki kemampuan menggunakan bahasa Jawa yang baik dan benar untuk meningkatkan keterampilan, kemampuan intelektual (berfikir kreatif menggunakan akal sehat, menerapkan kemampuan yang berguna, menggeluti konsep abstrak, dan memecahkan masalah), kematangan emosional dan sosial, dan
5. Siswa dapat bersikap positif dalam tata kehidupan sehari-hari di lingkungannya.

Sesuai dengan fungsinya, bahasa daerah dan kesenian daerah merupakan salah satu kebudayaan masyarakat yang perlu dikembangkan. Salah satu cara mengembangkannya yaitu dengan menghadirkan pelajaran bahasa dan kesenian di kelas. Pelajaran tersebut wajib diterapkan pada semua tingkatan pendidikan yang ada di Indonesia, sebagai contoh daerah Jawa Tengah yang menerapkan Pelajaran Basa Jawa.

Salah satu dari potensi lokal etnis Jawa adalah wayang. Jenis-jenis wayang sangat beraneka ragam. Berdasarkan dari wayang yang beraneka ragam tersebut kita dapat mengambil pelajaran salah satunya budi pekerti yang tercermin dari beberapa karakter tokoh wayang. Ungkapan simbol karakter wayang biasanya tercermin dalam kehidupan sehari-hari kita.

Basa Jawa sebagai pelajaran muatan lokal yang diberikan di Sekolah Dasar, mempunyai tujuan pembelajaran yang tertuang dalam silabus dan disajikan melalui standar kompetensi dan kompetensi dasar. Pada pembelajaran basa Jawa, siswa dituntut untuk memiliki kemampuan memahami, menulis, membaca aksara Jawa dan pewayangan. Tokoh

pewayangan merupakan salah satu pokok bahasan wajib pada Pelajaran Basa Jawa. Salah satu tujuan pembelajaran tersebut adalah siswa mengenal tokoh pewayangan dan paham tentang siapa tokoh pewayangan yang ada.

Pada kenyataan yang ada di lapangan, pembelajaran Basa Jawa di SD selama ini belum berhasil meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran khususnya pada kompetensi dasar memahami cerita tokoh pewayangan. Penyebabnya adalah dalam pembelajaran guru hanya menggunakan model konvensional saja yaitu ceramah. Sehingga kelas menjadi kurang kondusif, bersifat monoton dan berpusat pada guru hanya akan berdampak pada kejenuhan siswa. Kurangnya keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran secara tidak langsung akan mempengaruhi nilai hasil belajar yang hendak dicapai dan memberi dampak pada hasil belajar yang rendah.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V sebagai tahap observasi awal yang dilaksanakan di SD Negeri Sarikarya Condongcatur di Yogyakarta, mengatakan bahwa sebagian siswa memiliki hasil belajar Basa Jawa yang masih rendah khususnya dalam menghafal dan memahami tokoh pewayangan. Lebih lanjut juga mengatakan para siswa kelas V di SD Negeri Sarikarya Condongcatur di Yogyakarta belum begitu tahu dan memahami sosok pewayangan. Misalnya dari seluruh siswa kelas V, pada sesi wawancara ini peneliti bertanya pada mereka “Coba adik-adik sebutkan tokoh Punakawan yang ada dalam pewayangan”. Dari semua siswa, hanya ada beberapa saja

yang mampu menjawab dan itupun mereka tidak bisa menyebutkan semua dari lima Punakawan yang ada dalam tokoh pewayangan.

Media Pembelajaran di SD Negeri Kelas V Sarikarya Condongcatur di Yogyakarta masih terbatas khususnya media tokoh pewayangannya, media yang tersedia hanya poster yang bergambar tokoh dan namanya saja tidak ada keterangan lebih lanjut tentang siapa sosok dan peran dari wayang tersebut. Media penunjang lain hanya ada di Lembar Kerja Siswa (LKS) dan siswa cenderung bosan untuk mempelajarinya di karenakan gambar tokoh pewayangan tersebut kurang menarik. Hal itu menyebabkan siswa kurang termotivasi untuk mempelajarinya, dan kemampuannya dalam memahami materi pewayangan juga rendah.

Berdasarkan permasalahan di atas perlu adanya penanganan atau pemecahan masalah belajar dengan mengadakan inovasi baru dalam pembelajaran yang lebih menarik dan efektif untuk siswa. Untuk mengatasi permasalahan tersebut salah satunya dapat diatasi dengan mengembangkan media pembelajaran yang mampu menarik minat dan memudahkan belajar siswa dalam menghafal dan membedakan tokoh pewayangan antara yang satu dengan lainnya yang memiliki kemiripan.

Berdasarkan tahap perkembangan kognitif Jean Piaget (Suyono, 2011:84), karakteristik siswa kelas V termasuk dalam tahap operasional konkret. Pada tahap operasional konkret siswa sudah mulai mampu menggunakan aturan – aturan yang jelas dan logis, siswa juga sudah mampu berfikir abstrak serta memikirkan alternatif memecahkan masalah dengan

gambaran kongkret. Usia anak kelas V SD masih menyukai bermain dengan kelompok dan teman sebaya. Oleh karena itu, dalam pengembangan media di atas perlu disesuaikan dengan karakteristik siswa yaitu belajar sambil bermain. Melalui kegiatan belajar sambil bermain, diharapkan siswa lebih tertarik, lebih aktif dan mudah memahami pembelajaran basa Jawa tentang tokoh pewayangan.

Penjabaran di atas juga di dukung oleh pendapat Hamid (2011:13) bahwa inti dari proses pembelajaran di kelas adalah bagaimana para siswa bisa semangat, antusias dan berbahagia dalam mengikuti pembelajaran di kelas, bukannya terbebani dan menjadikan pembelajaran di kelas sebagai momok yang menakutkan. Oleh karena itu, perlu dikembangkan media pembelajaran yang mampu meningkatkan antusias siswa dalam proses pembelajaran. Relevan dengan kebutuhan tersebut, media yang akan dikembangkan adalah permainan Dhamdhaman pada pembelajaran basa Jawa. Dhamrawa yaitu suatu model permainan tradisional basa Jawa terkait strategi berperang yang dimodifikasi dengan permainan kartu dan buku pintar untuk pembelajaran pengenalan sosok pewayangan. Adapun spesifikasi media permainan Dhamdhaman edukatif secara umum dimainkan oleh dua orang berlawanan dengan menggunakan media papan berukuran 42,0 x 24,6 cm. Kedua orang tersebut bermain seperti permainan catur, namun memiliki aturan yang berbeda.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, secara umum permasalahan pembelajaran basa Jawa kelas V SD Negeri Sarikarya Condongcatur Depok Sleman adalah :

1. Siswa kelas V SD mengalami permasalahan belajar dalam menghafal sosok pewayangan karena ada kemiripan antara wayang yang satu dengan wayang yang lain.
2. Siswa kesulitan menghafal sosok tokoh perwayangan dikarenakan gambar dari tokoh wayang yang terlihat mirip antara satu tokoh dengan tokoh yang lain.
3. Belum tersedianya media pembelajaran yang memadai untuk siswa SD Negeri Sarikarya Condongcatur.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, peneliti membatasi permasalahan dalam penelitian ini yaitu belum tersedianya media permainan berupa Dhamdhaman edukatif tokoh pewayangan basa Jawa (DHAMRAWA) untuk pembelajaran basa Jawa tokoh pewayangan siswa kelas V SD Negeri Sari Karya Condongcatur.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : Bagaimana desain produk media permainan Dhamdhaman edukatif tokoh pewayangan Pelajaran Basa Jawa (DHAMRAWA) yang layak untuk siswa kelas V SD Negeri Sarikarya Condongcatur.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari peneliti pengembangan ini adalah mengembangkan desain produk media permainan Dhamdhaman edukatif tokoh pewayangan basa Jawa (DHAMRAWA) yang layak untuk pembelajaran siswa kelas V di SD Negeri Sarikarya Condongcatur.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang ingin dicapai, maka hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi dampak positif bagi pihak terkait.

Manfaat yang di harapkan dari penelitian ini adalah :

1. Bagi Siswa

Memudahkan siswa belajar tentang pemahaman tokoh pewayangan yang ada.

2. Bagi Guru

Memudahkan penyampaian materi tentang tokoh pewayangan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media (Dhamrawa)

3. Bagi Sekolah

Menambah sarana pendidikan yang dapat digunakan untuk meningkatkan mutu pendidikan, khususnya pada Pelajaran Basa Jawa.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Pembelajaran Basa Jawa di Sekolah Dasar

a. Basa Jawa di SD

Bahasa Jawa adalah suatu bahasa daerah yang merupakan bagian dari kebudayaan nasional Indonesia, yang hidup dan tetap dipergunakan dalam masyarakat bahasa yang bersangkutan. Basa Jawa yang terus berkembang maka diperlukan penyesuaian ejaan huruf Jawa. Basa Jawa merupakan salah satu bahasa daerah sehingga perlu dilestarikan supaya tidak hilang keberadaannya. Kurikulum Basa Jawa (2004: 1) pelestarian dan pengembangan Basa Jawa didasarkan pada beberapa hal sebagai berikut.

- 1) Bahasa Jawa sebagai alat komunikasi sebagian besar penduduk Jawa;
- 2) Bahasa Jawa memperkuat jati diri dan kepribadian orang dewasa;
- 3) Bahasa Jawa, termasuk di dalamnya sastra dan budaya Jawa, mendukung kekayaan khasanah budaya bangsa;
- 4) Bahasa, sastra dan budaya Jawa merupakan warisan budaya adiluhung;
- 5) Bahasa, sastra, dan budaya Jawa dikembangkan untuk mendukung *life skill*.

Pembelajaran basa Jawa baik menyangkut masalah penyusunan rencana pembelajaran, penyajian materi maupun evaluasi hasil belajar. Pelajaran basa Jawa dalam pelaksanaannya di sekolah dasar juga mempunyai tujuan-tujuan tertentu. Tujuan pembelajaran basa Jawa dalam Konggres Basa Jawa IV (1991: 74) bagi sekolah dasar sebagai berikut.

- 1) siswa menghargai dan membanggakan bahasa Jawa sebagai bahasa daerah dan berkewajiban mengembangkan serta melestarikannya
- 2) siswa memahami bahasa Jawa dari segi bentuk, makna dan fungsi serta menggunakannya dengan tepat untuk bermacam-macam tujuan keperluan, keadaan, misalnya di sekolah, di rumah, di masyarakat dengan baik dan benar
- 3) siswa memiliki kemampuan menggunakan bahasa Jawa yang baik benar,
- 4) siswa memiliki kemampuan menggunakan bahasa Jawa yang baik dan benar untuk meningkatkan keterampilan, kemampuan intelektual (berfikir kreatif menggunakan akal sehat, menerapkan kemampuan yang berguna, menggeluti konsep abstrak, dan memecahkan masalah), kematangan emosional dan sosial
- 5) siswa dapat bersikap positif dalam tata kehidupan sehari-hari di lingkungannya.

Fungsi bahasa Jawa yang tadinya lebih luas meliputi sampai pada bahasa resmi di kalangan pemerintahan dan ilmu pengetahuan di sekolah

sekarang menjadi lebih singkat. Menurut Sabdwara dalam Supartinah (2010: 24) fungsi bahasa Jawa antara lain:

- 1) bahasa Jawa adalah bahasa budaya di samping berfungsi komunikatif juga berperan sebagai sarana perwujudan sikap budaya yang sarat dengan nilai-nilai luhur,
- 2) sopan santun berbahasa Jawa berarti mengetahui akan batas-batas sopan santun, mengetahui cara menggunakan adat yang baik dan mempunyai rasa tanggungjawab untuk perbaikan hidup bersama, dan
- 3) agar mencapai kesopanan yang dapat menjadi hiasan diri pribadi seseorang, maka syarat yang harus ditempuh adalah : (1) Pandai menegangkan perasaan orang lain di dalam pergaulan, (2) pandai menghormati kawan maupun lawan, dan 3) pandai menjaga tutur kata, tidak kasar, dan tidak menyakiti hati orang lain.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa melalui pembelajaran basa Jawa, selain bertujuan untuk melestarikan kebudayaan dan bahasa Jawa, juga mendidik siswa untuk mengerti dan mampu memahami pelajaran basa Jawa, salah satunya mengenal tokoh pewayangan.

b. Ruang lingkup Pembelajaran Basa Jawa di Sekolah Dasar Kelas V

Ruang lingkup pembelajaran Basa Jawa di Sekolah Dasar Kelas V antara lain mencakup standar kompetensi dan kompetensi dasar. Muatan yang ada dalam standar kompetensi dan kompetensi dasar dapat ditunjukkan dalam tabel berikut.

Tabel 2.1
Ruang lingkup Pembelajaran Basa Jawa di Sekolah Dasar Kelas V Semester I

No	Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
1	Mendengarkan Mampu mendengarkan dan memahami ragam wacana lisan berupa pesan langsung dan cerita tokoh wayang.	1.1. Mendengarkan pesan 1.2. Mendengarkan cerita tokoh pewayangan bangsa dewa, bangsa jin, bangsa raksasa, bangsa kera, dan bangsa manusia
2	Berbicara Mampu mengungkapkan pendapat dan perasaan untuk menanggapi permasalahan dan melakukan wawancara sesuai dengan unggah-ungguh	2.1. Menyampaikan tanggapan dan saran 2.2. Melakukan wawancara
3	Membaca Mampu membaca dan memahami teks bacaan teknik, intensif, dan membaca huruf Jawa	3.1. Membaca teknik (teks pidato, berita, dialog dan sebagainya) 3.2. Membaca kalimat berhuruf Jawa yang menggunakan <i>sandhangan panyigeg wanda</i>
4	Menulis Mampu menulis karangan berbagai ragam basa Jawa sesuai unggah-ungguh dan menulis huruf Jawa	4.1. Menulis surat pribadi 4.2. Menulis kalimat berhuruf Jawa menggunakan <i>sandhangan panyigeg wanda</i>

Tabel 2.2
Ruang lingkup Pembelajaran Basa Jawa di Sekolah Dasar Kelas V Semester II

No	Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
1	Mendengarkan Mampu mendengarkan dan memahami wacana lisan melalui pembacaan teks cerita rakyat dan tembang macapat.	1.1. Mendengarkan cerita rakyat 1.2. Mendengarkan tembang <i>mijil</i>
2	Berbicara Mampu mengungkapkan pendapat dan perasaan secara lisan, mendeskripsikan benda dan menanggapi persoalan faktual sesuai dengan unggah-ungguh	2.1. Mendeskripsikan benda di sekitar 2.2. Menanggapi persoalan faktual menggunakan ragam bahasa yang santun
3	Membaca Mampu membaca dan memahami teks cerita anak, membaca indah dan membaca huruf Jawa	3.1. Membaca cerita anak 3.2. Membaca indah (misalnya geguritan) 3.3. Membaca kalimat sederhana berhuruf Jawa yang menggunakan pasangan

Lanjutan Tabel 2.2

No	Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
4	Menulis Mampu menulis laporan sederhana dalam ragam basa Jawa tertentu dan menulis huruf Jawa	4.1. Menulis laporan sederhana hasil pelaksanaan tugas 4.2. Menulis kalimat sederhana berhuruf Jawa menggunakan pasangan

2. Wayang

Wayang adalah salah satu unsur kebudayaan bangsa Indonesia yang mengandung nilai seni, filsafat, pendidikan, nilai-nilai pengetahuan yang tinggi dan wayang benar-benar sangat berharga untuk dipelajari secara seksama dan sedalam-dalamnya (Mulyono, 1989: 9). Kata Wayang berarti pertunjukan yang bercerita serta menggunakan dialog, yang dimana aktor dan aktrisnya bisa boneka atau manusia (Soedarsono, 1998: 30).

Wayang dikenal sejak zaman prasejarah yaitu sekitar 1500 tahun sebelum Masehi. Masyarakat Indonesia memeluk kepercayaan animisme berupa pemujaan roh nenek moyang yang disebut hyang atau dahyang, yang diwujudkan dalam bentuk arca atau gambar.

Wayang merupakan seni tradisional Indonesia yang terutama berkembang di Pulau Jawa dan Bali. Pertunjukan wayang telah diakui oleh UNESCO pada tanggal 7 November 2003, sebagai karya kebudayaan yang mengagumkan dalam bidang cerita narasi dan warisan yang indah dan sangat berharga (*Masterpiece of Oral and Intangible Heritage of Humanity*).

Ada versi wayang yang dimainkan oleh orang dengan memakai kostum, yang dikenal sebagai wayang orang, dan ada pula wayang yang

berupa sekumpulan boneka yang dimainkan oleh dalang. Wayang yang dimainkan dalang ini diantaranya berupa wayang kulit atau wayang golek. Cerita yang dikisahkan dalam pagelaran wayang biasanya berasal dari *Mahabharata* dan *Ramayana*.

Tokoh-tokoh *Mahabharata* dalam budaya pewayangan Jawa diambil dan diadaptasi dari mitologi Hindu di India yang jumlahnya kurang lebih adalah 87 tokoh. Tokoh-tokoh dalam *Mahabharata* dapat ditunjukkan dalam tabel 2.3 berikut.

Tabel 2.3
Tokoh-tokoh Pewayangan *Mahabharata*

1. Abimanyu	45. Krepa
2. Resi Abyasa	46. Kresna
3. Amba	47. Kunti
4. Ambalika	48. Madri
5. Ambika	49. Manumanasa
6. Antareja	50. Matswapati
7. Antasena	51. Nakula
8. Arjuna	52. Nala
9. Aswatama	53. Niwatakawaca
10. Baladewa	54. Pandu
11. Banowati	55. Parasara
12. Basupati	56. Parikesit
13. Basudewa	57. Puru
14. Bima	58. Rukma
15. Bisma	59. Rupakenca
16. Burisrawa	60. Sadewa
17. Bayu	61. Sakri
18. Cakil	62. Sakutrem
19. Citraksa	63. Salya
20. Citraksi	64. Sangkuni
21. Citrayuda	65. Samba
22. Damayanti	66. Sanjaya
23. Dewayani	67. Santanu
24. Drona (Dorna)	68. Sarmista

25. Drestadyumna	69. Satyabama
26. Dretarastra	70. Satyajit
27. Dropadi	71. Satyaki
28. Durgandini	72. Satyawati
29. Durmagati	73. Srikandi
30. Dursala (Dursilawati)	74. Subadra
31. Dursasana	75. Sweta
32. Duryodana (Suyodana)	76. Udawa
33. Drupada	77. Utara
34. Ekalawya	78. Utari
35. Gatotkaca	79. Wesampayana
36. Gandabayu	80. Wicitrawirya
37. Gandamana	81. Widura
38. Gandawati	82. Wirata
39. Indra	83. Wisanggeni
40. Janamejaya	84. Wratsangka
41. Jayadrata	85. Yayati
42. Karna	86. Yudistira
43. Kencakarupa	87. Yuyutsu
44. Kertawarma	

Tokoh-tokoh *Ramayana* dalam budaya pewayangan Jawa diambil dan diadaptasi dari mitologi Hindu di India yang jumlahnya kurang lebih adalah 31 tokoh. Tokoh-tokoh dalam *Ramayana* dapat ditunjukkan dalam tabel 2.4 berikut.

Tabel 2.4
Tokoh-tokoh Pewayangan *Ramayana*

1. Anggada	17. Rawana
2. Anila	18. Satrugna
3. Anjani	19. Sita
4. Bharata	20. Subali
5. Dasarata	21. Sugriwa
6. Hanoman	22. Sumali
7. Indrajit (Megananda)	23. Sumitra
8. Jatayu	24. Surpanaka (Sarpakenaka)
9. Jembawan	25. Trikaya

10. Kosalya	26. Trijata
11. Kumbakarna	27. Trinetra
12. Aswanikumba	28. Trisirah
13. Laksmana	29. Wibisana
14. Parasurama	30. Wilkataksini
15. Prahasta	31. Dewi Windradi
16. Rama Wijaya	

a. Jenis-Jenis Wayang

Menurut David Irvine dalam bukunya *Leather Gods and Wooden Heroes* (2005: 128–134), wayang dapat dikelompokkan menjadi sebagai berikut.

1) Wayang Kulit

- a) *Wayang Purwa*, wayang kulit yang membawakan cerita yang bersumber dari kitab *Mahabarata* dan *Ramayana*.
- b) *Wayang Suluh*, wayang kulit dalam bahasa Indonesia untuk memberikan penerangan (penyuluhan).
- c) *Wayang Kancil*, sejenis seni wayang kulit dengan boneka berukuran kecil. Perangkat wayang Kancil Pada kiri dan kanan kelir digambar hutan, di tengah ada bundaran tanpa gambar untuk paseban kalau wayang keluar. Wayang Berupa binatang buruan, binatang merangkak, binatang merayap, binatang yang terbang yang termasuk dalam dongeng kancil. Wujud orang hanya sedikit.
- d) *Wayang Calonarang*, sering disebut sebagai *Wayang Leyak*, adalah salah satu jenis wayang kulit Bali yang dianggap angker karena

dalam pertunjukannya banyak mengungkapkan nilai-nilai magis dan rahasia pangiwa dan panengen.

- e) *Wayang Krucil*, adalah kesenian khas Kabupaten Blora, Jawa Tengah dari bahan kulit dan berukuran kecil sehingga lebih sering disebut dengan Wayang Krucil. Cerita yang dipakai dalam wayang krucil umumnya mengambil dari zaman Panji Kudalaleyan di Pajajaran hingga zaman Prabu Brawijaya di Majapahit.
- f) *Wayang Sasak*, adalah wayang kulit yang berkembang di Lombok. Wayang kulit di Lombok diperkirakan masuk bersamaan dengan penyebaran agama Islam. Cerita wayang di Lombok ditulis pada daun lontar dalam basa Jawa dengan huruf Sasak. Ada persamaan yang mendasar mengenai cerita wayang kulit di Lombok dengan Wayang Wong Menak di Jawa dalam hal ceritanya. Oleh karena itu, wayang yang berkembang di Lombok sering disebut dengan wayang Menak. Cerita ini menggambarkan perjuangan para tokoh Islam yang dipimpin oleh Amir Hamzah.
- g) *Wayang Sadat*, (sarana dakwah dan tablig) wayang kulit yang mementaskan lakon para wali dari Kerajaan Demak sampai Kerajaan Pajang, anak-anak wayang dan dalang beserta niyaga memakai serban.

2) Wayang Kayu

- a) *Wayang Golek/Wayang Thengul* (Bojonegoro), wayang yang dibuat dari kayu, biasanya berupa anak-anakan atau boneka kayu.

- b) *Wayang Menak*, wayang yang dibuat dari kayu dan biasanya menceritakan tentang orang terhormat; bangsawan, ningrat, priayi.
 - 3) *Wayang Klithik*, wayang yang terbuat dari kayu.
 - 4) *Wayang Beber*, wayang berupa lukisan yang dibuat pada kertas gulung, dimainkan dengan cara membeberkannya.
 - 5) *Wayang Orang/Wayang Wong*, wayang yang diperankan oleh orang.
 - 6) *Wayang Topeng*, pertunjukan wayang dengan para pelakunya memakai topeng.
 - 7) *Wayang Potehi*, wayang Cina.
- b. Pengelompokan Karakter Wayang

Tokoh-tokoh dalam kisah pewayangan dapat dibagi-bagi menjadi beberapa jenis. Mulyono (1989: 9) mengklasifikasikan wayang sebagai berikut.

1) Bangsa Dewa

Bangsa Dewa bukan lagi diartikan sebagai perwujudan Tuhan, tapi tidak lebih sebagai salah satu makhluk ciptaan Sang Pencipta yang memiliki kelebihan-kelebihan dan keistimewaan-keistimewaan dibanding bangsa-bangsa lain seperti bangsa manusia, bangsa raksasa, bangsa kera, dan bangsa jin.

2) Bangsa Jin

Bangsa Jin terlahir sangat pandai, tapi untuk menjadi baik mereka harus mau untuk belajar. Kebalikan dengan manusia yang terlahir sebagai makhluk baik, dan untuk menjadi pandai harus belajar.

Bangsa Jin ini menyebar di seluruh dunia wayang. Ada yang hidup liar, ada juga yang hidup berkelompok dan membentuk negeri. Bangsa Jin sendiri terpecah lagi menjadi tiga kelompok besar, Yaitu:

- a) Bangsa Jin sendiri, dikenal sebagai kelompok tak kasat mata yang lugu dalam kepandaianya dan suka memangsa bangsa Manusia.
- b) Bangsa Gandarwa, yaitu kelompok bangsa Jin yang memiliki postur tubuh besar.
- c) Bangsa Banaspati, bangsa Jin tak kasat mata yang memiliki kesaktian di atas rata-rata. Bangsa anaspati mampu merubah dirinya menjadi benda yang kemudian dianggap memiliki kekuatan bagi bangsa manusia.

3) Bangsa Raksasa

Dalam mitologi Hindu dan Buddha, Raksasa adalah bangsa makhluk jahat atau orang-orang berjiwa jahat. Kitab Ramayana menguraikan bahwa mereka adalah makhluk yang diciptakan dari kaki Brahma. Dalam penggambaran umum, biasanya raksasa dilukiskan sebagai makhluk bertubuh besar, berwajah seram dan mengerikan. Namun, tidak selamanya raksasa berwujud seperti itu. Beberapa orang lahir dengan tubuh dan rupa manusia namun memiliki jiwa jahat selayaknya raksasa. Raksasa betina disebut Raksasi, sedangkan raksasa dalam wujud manusia disebut Manusia Raksasa.

4) Bangsa Kera

Bangsa Kera adalah salah satu ras atau bangsa yang berjaya di jaman Ramayana. Bangsa kera menjadi pendukung dan sebagian besar merupakan prajurit kerajaan Ayodya. Bangsa kera kemudian tercerai berai oleh perang saudara. Sebagian kecil dari mereka lalu mengasingkan diri ke utara dan masih bertahan hingga jaman Mahabarata

5) Bangsa Manusia

Bangsa Manusia adalah bangsa yang utama dalam kisah pewayangan. Bangsa ini juga kadang diceritakan memiliki kekuatan istimewa hingga bisa mengalahkan bangsa lainnya. Pada kisah pewayangan, bangsa manusia memiliki beberapa istilah yang dipakai untuk mendeskripsikan karakternya. Istilah itu diantaranya:

- a) Begawan : Sebutan untuk seorang pendeta yang berasal dari raja yang meninggalkan kerajaan
- b) Batara/Betara : Sebutan untuk tokoh wayang yang berjiwa Ketuhanan, dan merupakan titisan Dewa.
- c) Dahyang : Sama dengan sebutan Pendeta.
- d) Dewi : Sebutan untuk seorang putri kerajaan atau sebutan untuk dewa perempuan.
- e) Yanggan : Sebutan rendahan dari tokoh Wasi.
- f) Resi : Sebutan untuk seorang yang suci.
- g) Sang : Awalan sebutan yang luhur.

- h) Pandita : Sebutan seorang yang luhur jiwanya.
- i) Wara : Sebutan seorang yang tersohor, baik laki-laki atau perempuan.
- j) Wasi : Sebutan seorang pendeta yang agak rendahan.
- k) Putut : Sebutan seorang murid atau pelayan pendeta.
- l) Cekel : Hamba seorang pendeta yang dianggap keluarga.
- m) Cantrik : hamba atau anak murid pendeta.
- n) Prabu : Sebutan seorang raja.

Berdasarkan kajian dari tokoh-tokoh pewayangan, penelitian ini difokuskan pada tokoh pewayangan *Mahabrata* pada karakter bangsa manusia. Karakter pada tokoh ini merupakan bangsa yang utama dalam kisah pewayangan, bangsa ini juga kadang diceritakan memiliki kekuatan istimewa hingga bisa mengalahkan bangsa lainnya. Pemilihan ini dikarenakan tokoh pewayangan *Mahabrata* memiliki banyak tokoh dan nama-nama tokohnya sering terdengar dan sudah tidak asing lagi dalam pewayangan, apalagi bagi anak-anak SD kelas V yang memiliki kurikulum tentang memahami cerita tokoh wayang.

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata medium yang berarti sesuatu yang terletak di tengah (antara dua pihak atau kutub) atau suatu alat. Jadi, media dapat diartikan sebagai perantara/pengantar. Sedangkan Rohani (1997: 3) mengatakan

bahwa, “media adalah segala sesuatu yang berfungsi sebagai perantara, sarana atau alat untuk proses komunikasi dalam belajar mengajar.” Sejalan dengan pendapat tersebut, menurut Gerlach & Ely dalam Arsyad (2011: 3) menjelaskan bahwa, “media apabila dipahami secara gais besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondis siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.”

AECT (*association of education and communication technology*, 1977) dalam Arsyad (2011: 3) menjelaskan bahwa memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Media itu sendiri sering disamakan dengan *mediator* atau secara umum diketahui sebagai perantara, menurut Fleming dalam Arsyad (2011: 3), “mediator adalah penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya.” Dengan istilah *mediator* tersebut menunjukan fungsi atau peranannya, yaitu pengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar siswa dan isi pelajaran. Selanjutnya, Briggs dalam Susilana (2008: 5) mengemukakan bahwa, “media merupakan alat untuk memberikan perangsang bagi siswa supaya terjadi proses belajar”.

Dari paparan tersebut dapat disimpulkan bahwa media merupakan suatu alat atau cara yang digunakan oleh individu antara individu untuk memperoleh suatu tujuan yang lebih baik. Yang mana peranannya dalam bidang pendidikan dianggap sebagai salah satu cara yang efektif untuk mempermudah pemahaman siswa.

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Umar Hamalik dalam Arsyad (2011: 15) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam belajar mengajar membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan memberikan pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Sementara menurut Levie dan Lentz dalam Arsyad (201: 16), media pembelajaran khususnya media visual memiliki empat fungsi, yaitu untuk :

- 1) Menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran (fungsi atensi)
- 2) Mengubah emosi dan sikap (fungsi afektif)
- 3) Memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung di dalam gambar; dan
- 4) Mengakomodasi siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal. (fungsi kompensatoris)

Selain itu, Kemp dan Dayton (dalam Arsyad, 2007: 19) mengemukakan bahwa media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya. Jadi, media pembelajaran memiliki fungsi untuk: 1) Memotivasi minat; 2) Menyajikan informasi; dan 3) Memberikan intruksi.

Adapun Arsyad (2011: 26-27) menyatakan bahwa fungsi media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media dapat meningkatkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
 - a) Obyek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung dalam kelas dapat diganti dengan gambar, foto, slide, realita, film, radio atau model.
 - b) Obyek atau benda yang terlalu kecil yang tidak tampak oleh indera dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, slide, atau gambar.
 - c) Kejadian langkayang terjadi di masa lalu atau terjadi dalam puluhan tahun dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, foto, slide disamping secara verbal.
 - d) Objek atau proses yang amat rumit seperti peredaran darah dapat ditampilkan secara konkret melalui film, gambar, slide, atau simulasi computer.

- e) Kejadian atau percobaan yang dapat membahayakan dapat disimulasikan dengan media seperti komputer, film, dan video.
 - f) Peristiwa alam seperti terjadinya letusan gunung berapi atau proses yang dalam kenyataannya memakan waktu lama seperti proses kepompong menjadi kupu-kupu dapat disajikan dengan teknik-teknik rekaman seperti *time-lapse* untuk film, video, atau simulasi komputer.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.

Susilana *et al* (2008: 9) menjelaskan bahwa secara umum media digunakan untuk: (1) memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitas, (2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indera, (3) menimbulkan gairah belajar, (4) memungkinkan anak belajar mandiri; dan (4) memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

Adapun menurut Kemp dan Dayton dalam Susilana *et al* (2008: 9), media pembelajaran memiliki kontribusi sebagai berikut:

- (1) Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar,
- (2) Pembelajaran dapat lebih menarik
- (3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif
- (4) Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek,

(5) Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan, (6) Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan, (7) Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan, dan (8) Peran guru berubah ke arah positif.

Paparan di atas menunjukkan bahwa, media pembelajaran memberikan fungsi dan manfaat kepada pengajar maupun pembelajar, sehingga proses dan hasil pembelajaran menjadi lebih baik.

c. Macam-macam media pembelajaran

Media Pembelajaran banyak sekali jenis dan macamnya. Mulai yang paling kecil, sederhana, dan murah hingga media yang canggih dan mahal harganya. Ada media yang dapat dibuat oleh guru sendiri, ada media yang diproduksi pabrik. Ada media yang sudah tersedia di lingkungan yang langsung dapat kita manfaatkan, ada pula media yang secara khusus sengaja dirancang untuk keperluan pembelajaran.

Media pembelajaran dapat dibagi menjadi dua (Arsyad, 2005: 29), yaitu:

1) Media Nonelektronik

a) Media Cetak

Media cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses percetakan mekanis atau fotografis. Contoh media cetak ini antara lain buku teks, modul, buku petunjuk, grafik, foto, lembar lepas, lembar kerja, dan sebagainya. Media ini

menghasilkan materi pembelajaran dalam bentuk salinan tercetak. Dua komponen pokok media ini adalah materi teks verbal dan materi visual yang dikembangkan berdasarkan teori yang berkaitan dengan persepsi visual, membaca, memproses informasi, dan teori belajar.

b) Media Pajang

Media pajang umumnya digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi didepan kelompok kecil. Media ini meliputi papan tulis, white board, papan magnetik, papan buletin, chart dan pameran. Media pajang paling sederhana dan hampir selalu tersedia pada isetiap kelas adalah papan tulis.

c) Media Peraga dan Eksperimen

Media peraga dapat berupa alat-alat asli atau tiruan, dan biasanya berada di laboratorium. Media ini biasanya berbentuk model dan hanya digunakan untuk menunjukkan bagian-bagian dari alat yang asli dan prinsip kerja dari alat asli tersebut. Di samping media peraga terdapat pula media eksperimen yang berupa alat-alat asli yang biasanya digunakan untuk kegiatan praktikum. Perbedaan antara media peraga dengan media eksperimen antara lain: (1) Alat-alat pada media eksperimen berupa alat asli sedangkan media peraga berupa alat-alat tiruan; dan (2) Media eksperimen dapat digunakan sebagai media peraga, sedangkan media peraga belum tentu dapat digunakan sebagai media eksperimen.

2) Media Elektronik

a) Overhead Projector (OHP)

Media transparansi atau *overhead transparency* (OHT) sering kali disebut dengan nama perangkat kerasnya yaitu OHP (*overhead projector*). Media transparansi adalah media visual proyeksi, yang dibuat di atas bahan transparan, biasanya film *acetate* atau plastik berukuran 8 1/2" x 11", yang digunakan oleh guru untuk memvisualisasikan konsep, proses, fakta, statistik, kerangka outline, atau ringkasan di depan kelompok kecil/besar.

b) Program *Slide* Instruksional

Slide merupakan media yang diproyeksikan dapat dilihat dengan mudah oleh para siswa di kelas. Slide adalah sebuah gambar transparan yang diproyeksikan oleh cahaya melalui proyektor.

c) Program Film Strip

Film strip adalah satu rol positif 35 mm yang berisi sederetan gambar yang saling berhubungan dengan sekali proyeksi untuk satu gambar.

d) Film

Film merupakan gambar hidup yang diambil dengan menggunakan kamera film dan ditampilkan melalui proyektor film. Dibandingkan dengan film strip, film bergerak dengan cepat sehingga tampilannya kontinu atau ajeg. Objek yang ditampilkan akan lebih alamiah, artinya sesuai dengan kondisi yang sebenarnya.

Terlebih lagi film yang diunakan adalah film berwarna. Pada umumnya film digunakan untuk menyajikan hiburan. Tetapi, dalam perkembangannya film dapat menyajikan informasi lain, khususnya informasi yang berkaitan dengan konsep pembelajaran keterampilan dan sikap.

e) Video Compact Disk

Untuk menayangkan program VCD instruksional dibutuhkan beberapa perlengkapan, seperti kabel penghubung video dan audio, *remote control*, dan kabel penghubung RF dan TV.

f) Televisi

Televisi adalah system elektronik yang mengirimkan gambar diam dan gambar hidup bersama suara melalui kabel atau ruang. Sistem ini menggunakan peralatan yang mengubah cahaya dan suara kedalam gelombang elektrik dan mengkonversinya kembali kedalam cahaya yang dapat dilihat dan suara yang dapat didengar.

g) Internet

Media ini memberikan perubahan yang besar pada cara orang berinteraksi, bereksperimen, dan berkomunikasi. Berdasarkan karakteristik tersebut, internet sangat cocok untuk kelas jarak jauh, dimana siswa dan guru masing-masing berada di tempat berbeda, tetapi tetap dapat berkomunikasi dan berinteraksi seperti layaknya di kelas

Selain itu Leshin dalam Subardjah (2011: 20) menjelaskan bahwa, terdapat beberapa bentuk penggunaan media dan pengembangan media pembelajaran yang digunakan, antara lain: (1) Media berbasis manusia (guru, tutor, main peran, kegiatan kelompok), (2) Media berbasis cetakan (buku penuntun, buku kerja/latihan, lembaran lepas), (3) Media berbasis visual (buku, chart, grafik, peta, figure/gambar, transparasi, film bingkai atau *slide*), (4) Media berbasis audiovisual (video, film, *slide* bersama tape, televisi), dan (5) Media berbasis komputer.

Menurut Kemp & Dayton dalam Arsyad (2011: 37) mengelompokan media ke dalam delapan jenis, yaitu: (1) Media cetakan, (2) Media pajang, (3) *Overhead transparencies*, (4) Rekaman audiotape, (5) Seri slide dan film strips, (6) Penyajian multi-image, (7) Rekaman video dan film hidup, dan (8) Komputer.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini termasuk dalam media nonelektronik yang dikategorikan sebagai media peraga yaitu berupa papan dan kartu permainan yang berisikan pertanyaan tentang tokoh perwayangan.

4. Permainan

a. Definisi Permainan

Kimpraswil dalam Muhammad (2009: 26) mengatakan bahwa permainan adalah usaha olah diri (olah pikiran dan olah fisik) yang sangat bermanfaat bagi peningkatan dan pengembangan motivasi, kinerja, dan prestasi dalam melaksanakan tugas dan kepentingan organisasi dengan

lebih baik. Selain itu, permainan dapat memberikan motivasi, kesenangan, dan cara untuk melatih kemampuan linguistik siswa dalam mempelajari suatu bahasa. Pendapat tersebut diungkapkan oleh Huizinga dalam Sopiawati (2010:135), yaitu, "*le jeu représente à la fois une source de motivation, de plaisir et le moyen d'exercer des compétences linguistiques*" (Permainan ini adalah salah satu sumber motivasi, kesenangan dan sarana menerapkan kemampuan berbahasa).

Hans Daeng dalam Ismail (2009: 17) memaparkan bahwa permainan adalah bagian mutlak dari kehidupan anak dan permainan merupakan bagian integral dari proses pembentukan kepribadian anak". Selanjutnya, Ismail (2009: 26) menuturkan pula bahwa permainan ada dua pengertian, yakni: (1) Permainan adalah sebuah aktivitas bermain yang murni mencari kesenangan tanpa mencari menang atau kalah, dan (2) Permainan diartikan sebagai aktivitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun ditandai pencarian menang-kalah

Sadiman (2008: 75-76) mengemukakan bahwa permainan adalah setiap kontes antara pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula. Setiap permainan harus mempunyai empat komponen utama, yaitu: (1) Adanya pemain (pemain-pemain), (2) Adanya lingkungan dimana para pemain beraksi, (3) Adanya aturan-aturan main, dan (4) Adanya tujuan tujuan tertentu yang ingin dicapai. Sudjana (1983: 83)

mengungkapkan beberapa keunggulan dan kelemahan dari penggunaan tehnik permainan. Adapun keuntungan dari tehnik adalah: (1) Permainan menumbuhkan kegembiraan dan tidak melelahkan dalam pembelajaran, (2) Kompetensi dan rasa ingin menang ada pada para peserta, (3) Dapat menggunakan alat-alat yang mudah didapat di daerah setempat, murah dan gampang digunakan, (4) Ganjaran bagi pemenang dirasakan secara langsung, dan (5) Penilaian bersama oleh pengamat dan pemain.

Selain keuntungan terdapat juga kekurangan permainan, yaitu: (1) Permainan belum diterima sepenuhnya oleh masyarakat karena cara dan aturannya mirip dengan judi, (2) Kemungkinan timbul perasaan untuk mengalahkan yang lain dan bukan bekerja sama, (3) Dorongan hanya untuk mendapat ganjaran bukan untuk belajar, dan (4) Kadang-kadang melebihi waktu yang telah ditetapkan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, permainan merupakan sebuah kegiatan sukarela yang dilakukan untuk mencari kesenangan atau hiburan, dimana pemain akan mendapatkan sebuah pencapaian, melalui kegiatan permainan tersebut.

b. Jenis-Jenis Permainan

Betteridge (1994: 8-11) mengemukakan macam-macam jenis permainan dalam pembelajaran bahasa, yaitu: (1) Permainan gambar (picture games), (2) Permainan psikologis (psychology games), (3) Permainan sulap (magic tricks), (4) Permainan dengan perhatian dan pembagian (caring and sharin games), (5) Permainan kartu dan papan

(card and board games), (6) Permainan dengan bunyi (sound games), (7) Permainan cerita (story games), (8) Permainan kata (word games), (9) Permainan benar salah (*true/false games*), (10) Permainan dengan daya ingat (*memory games*), (11) Permainan tanya jawab (*question and answer games*), (12), dan Permainan serba aneka (*miscellaneous games*), dan (13) Permainan dengan meringkas (*summary of the games*).

5. Permainan Dhamrawa

a. Pengertian Dhamrawa

Sebuah permainan tradisional sederhana, yang membentuk bidang petak-petak semacam papan catur, yang disebut dam-daman atau ada juga yang menyebut dengan nama bas-basan. Permainan dam-daman ini permainan mirip catur, setiap pemain harus bergantian menjalankan pionnya. Cuma disini nggak ada skak math, adanya, cuma makan atau dimakan. Sebagai permainan tradisional dirasakan cocok sebagai media ajar dalam penyampaian pelajaran khususnya basa Jawa yang juga merupakan bahasa tradisional khususnya di Jawa Tengah dan D.I. Yogyakarta. Pelaksanaan pembelajaran melalui permainan tradisional yang sudah dikenal dan dirasakan asik oleh para siswa diyakini akan mendorong semangat belajar mereka khususnya dalam pembelajaran basa Jawa.

Permainan Dhamrawa setidaknya dilakukan oleh dua orang dengan menggunakan papan berukuran 42,0 x 24,6 cm dan kartu pertanyaan berukuran 6,2 x 8,7 cm serta buku pintar berukuran 21,0 x 14,85 cm yang

berisi tentang materi yang akan di tanyakan pada kartu permainan guna memudahkan siswa dalam memahami sosok perwayangan yang dilakukan dengan belajar sambil bermain.

b. Fungsi Dhamrawa

Sebagai media permainan edukatif dalam pembelajaran pengenalan sosok atau tokoh perwayangan dalam pelajaran basa Jawa siswa kelas V. Media permainan “Dhamrawa” mengambil konsep belajar sambil bermain, sehingga dapat menumbuhkan suasana belajar yang lebih menyenangkan.

c. Cara Bermain Dhamrawa

Model permainan ini adalah bermain Dhamdhaman dan apabila prajuritnya di makan maka yang memakan akan memberikan pertanyaan yang telah disediakan di pinggir permainan apabila lawan bisa menjawab maka permainan akan di lanjutkan dan apabila tidak bisa menjawab maka sang pemberi pertanyaan mendapatkan keistimewaan mendapatkan 1 pemain yang telah di makan apabila pemain masih lengkap maka peraturan tidak berlaku. Jika yang dilompati adalah dam dengan warna senada, maka dam yang dilompati tidak “dimakan”, tetapi jika dam yang dilompati adalah dam berbeda warna (dam lawan) maka dam tersebut diambil (dimakan). Bila lawan tidak mau/lupa makan (padahal ada kesempatan) maka kena penalti dengan cara mengambil 3 buah lawan tersebut dengan gratis dan bebas, pada saat mengambil penalti sebaiknya dipilih agar bisa makan secara beruntun. Setelah mengambil buah dam

pemain boleh melanjutkan langkah. Kedua belah pihak harus berusaha agar buah dam yang berada di daerah ekor dapat keluar ke daerah persegi. Bila salah satu pihak berhasil menyarangkan 2 buah damnya ke daerah ekor (segitiga) maka permainan selesai dan kedua pemain menghitung jumlah dam yang dimakan. Jumlah yang terbanyak adalah pemenang dari permainan ini. Selain itu, bila salah satu kubu prajuritnya habis, berarti kalah.

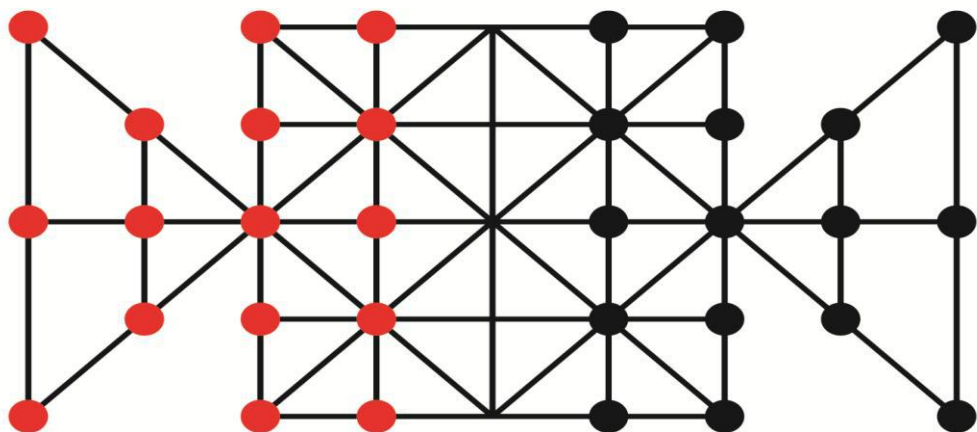
d. Produk Media Dhamrawa

Produk media Dhamrawa terdiri atas :

1) Papan berukuran 42,0 x 24,6 cm

Papan ini merupakan papan yang digunakan untuk bermain yang berbentuk seperti papan catur yang terdiri dari 40 buah kotak atau petak hitam putih berseling yang tersusun dalam pola 8 x 8.

Terdapat 20 petak berwarna putih dan 20 petak berwarna hitam.



Gambar 2.1
Media Dhamrawa

2) Kartu pertanyaan

Kartu pertanyaan ini berukuran 6,2 x 8,7 cm yang berisikan pertanyaan tentang tokoh pewayangan yang diberikan kepada lawan main yang kalah, dan selanjutnya lawan yang kalah tersebut akan menjawab sesuai gambar tokoh pewayangan tersebut.

3) Buku pintar

Buku pintar ini berukuran 21,0 x 14,85 cm yang berguna untuk membantu anak jika sudah kesulitan untuk menjawabnya. Buku pintar berisi tentang materi yang akan di tanyakan pada kartu, sebagai contoh buku pintar berisi tentang karakter tokoh perwayangan seperti bima, kurawa dan pandawa lima.

4) Wadah Kartu

Wadah kartu ini berukuran 9,2 x 6,7 x 1,2 cm yang berguna untuk menyimpan kartu permainan

5) Wadah Permainan

Wadah permainan ini berukuran 45,8 x 26,7 cm yang berguna untuk menyimpan semua media permainan seperti papan Dhamrawa, kartu pertanyaan, buku pintar, dan wadah kartu

6. Karakteristik Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Salah satu kriteria guru yang baik adalah jika guru itu dapat mengenal dan memahami siswanya. Dengan mengenal dan memahami siswanya, guru dapat memberikan pendidikan dan pembelajaran secara tepat. Dalam praktik pendidikan disekolah seringkali dijumpai guru yang

tidak sesuai dengan situasi dan kondisi serta kebutuhan siswa. Penggunaan strategi atau metode dan media yang selalu sama pada semua materi pelajaran, pembelajaran yang secara rutin didominasi oleh keaktifan guru, tuntutan kurikuler yang terlalu tinggi kepada siswa, merupakan contoh ketidaktepatan guru dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran terutama pada jenjang sekolah dasar.

Menurut Sumantri (1999: 12) masa usia sekolah dasar (sekitar 6-12 tahun) ini merupakan tahapan perkembangan penting bahkan fundamental bagi kesuksesan perkembangan selanjutnya. Karena itu, guru tidaklah mungkin mengabaikan kehadiran dan kepentingan mereka. Ia akan selalu dituntut untuk memahami karakteristik siswa. Karakteristik siswa usia sekolah dasar menurut Bassett *et al* (Sumantri, 1999: 12) yaitu sebagai berikut.

- a. mereka secara alamiah memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan tertarik akan dunia sekitar yang mengelilingi diri sendiri
- b. mereka senang bermain dan lebih suka bergembira/riang
- c. mereka suka mengatur dirinya untuk menangani berbagai hal, mengeksplorasi suatu situasi dan mencobakan usaha-usaha baru
- d. mereka biasanya tergetar perasaanya dan terdorong untuk berprestasi sebagaimana mereka tidak suka mengalami ketidakpuasan dan menolak kegagalan-kegagalan
- e. mereka belajar secara efektif ketika mereka merasa puas dengan situasi yang terjadi

f. mereka belajar dengan cara bekerja, mengobservasi, berinisiatif dan mengajar anak-anak lainnya.

Masa usia sekolah dasar adalah masa dimana anak-anak senang sekali dengan bermain, bermain akan memicu kreativitasnya (Sumantri, 1999: 12), sehingga permainan yang sangat diperlukan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Permainan dapat dikemas atau dimasukkan ke dalam suatu pembelajaran yang sangat menyenangkan. Diantaranya melalui pembelajaran dengan menggunakan teknik Dhamrawa. Teknik Dhamrawa, menyajikan pembelajaran dengan teknik bermain yang terdiri dari dua orang dengan menggunakan papan Dhamrawa, kartu pertanyaan dan buku pintar yang berisi tentang materi yang akan di tanyakan pada kartu permainan guna memudahkan siswa dalam memahami sosok perwayangan yang dilakukan dengan belajar sambil bermain.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Amat Sugeng Gianto pada tahun 2016 dengan judul peningkatan kemampuan memahami cerita wayang tokoh Yudhistira melalui model pembelajaran *Group Investigation*. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui penerapan model pembelajaran *Group Investigation* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami cerita wayang tokoh Yudhistira pada pembelajaran Basa Jawa, (2) Mengetahui penerapan model pembelajaran *Group Investigation* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada pembelajaran

Basa Jawa. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terselesaikan dalam dua siklus. Setiap siklusnya terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*action*), pengamatan (*observation*), dan refleksi (*reflection*). Metode pengambilan data menggunakan metode tes dan non tes. Metode non tes yang digunakan yaitu observasi, dan dokumentasi. Alat pengambilan data yang digunakan berupa soal-soal tes dan lembar observasi. Penelitian dilakukan di SD Negeri 06 Kedungwuni, Kecamatan Kedungwuni pada semester I Tahun Pelajaran 2015/2016. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Group Investigation* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami cerita wayang tokoh Yudhistira pada pembelajaran Basa Jawa yang ditunjukkan dari hasil tes evaluasi. Penerapan model pembelajaran *Group Investigation* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada pembelajaran Basa Jawa yang dilihat dari hasil observasi aktivitas siswa pada saat pembelajaran berlangsung.

Penelitian yang dilakukan oleh Singgih Saputra, Riyadi, dan Yulianti pada tahun 2014 dengan judul pengaruh penggunaan media *audio visual* terhadap hasil belajar Basa Jawa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui media pembelajaran manakah yang lebih baik diterapkan dalam hasil belajar Basa Jawa antara media *audio visual* dengan media *still picture*. Penelitian ini menggunakan metode eksperimental semu. Teknik pengambilan sampel *Cluster Random Sampling*. Sampel pada penelitian ini berjumlah 2 SD yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Simpulan penelitian ini adalah

hasil belajar Basa Jawa menggunakan media *audio visual* lebih baik dibandingkan dengan media *still picture*.

C. Kerangka Berpikir

Pembelajaran Basa Jawa di SD selama ini belum berhasil meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran khususnya pada pembelajaran mengenal tokoh pewayangan dan paham tentang siapa tokoh pewayangan yang ada. Penyebabnya adalah dalam pembelajaran guru hanya menggunakan model konvensional saja yaitu ceramah dengan menggunakan media/sumber belajar berupa buku ajar cetak, sehingga kelas menjadi kurang kondusif, bersifat monoton dan berpusat pada guru hanya berdampak pada kejenuhan siswa. Kurangnya keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran secara tidak langsung mempengaruhi nilai hasil belajar yang hendak dicapai dan memberi dampak pada hasil belajar yang rendah.

Untuk mengatasi hal tersebut, guru harus mampu melakukan perbaikan pembelajaran, salah satunya adalah dengan cara menggunakan strategi pembelajaran yaitu belajar sambil bermain. Melalui kegiatan belajar sambil bermain, diharapkan siswa lebih tertarik, lebih aktif dan mudah memahami pembelajaran basa Jawa tentang tokoh pewayangan. Oleh karena itu, perlu dikembangkan media pembelajaran yang mampu meningkatkan antusias siswa dalam proses pembelajaran. Relevan dengan kebutuhan tersebut, media yang akan dikembangkan adalah permainan Dhamdhaman pada pembelajaran basa Jawa. Dhamrawa yaitu suatu model permainan tradisional basa Jawa terkait

strategi berperang yang dimodifikasi dengan permainan kartu dan buku pintar untuk pembelajaran pengenalan sosok pewayangan. Pemilihan media Dhamrawa dikarenakan permainan ini mudah untuk dimainkan khususnya bagi anak-anak sekolah dasar, selanjutnya media atau sarana permainannya mudah disiapkan.

D. Pertanyaan Penelitian

Pertanyaan penelitian yang dapat diajukan dalam model penelitian ini adalah Bagaimana desain produk media permainan Dhamdhaman edukatif tokoh pewayangan pelajaran basa Jawa (Dhamrawa) yang layak untuk siswa kelas V SD Negeri Sarikarya Condongcatur?

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

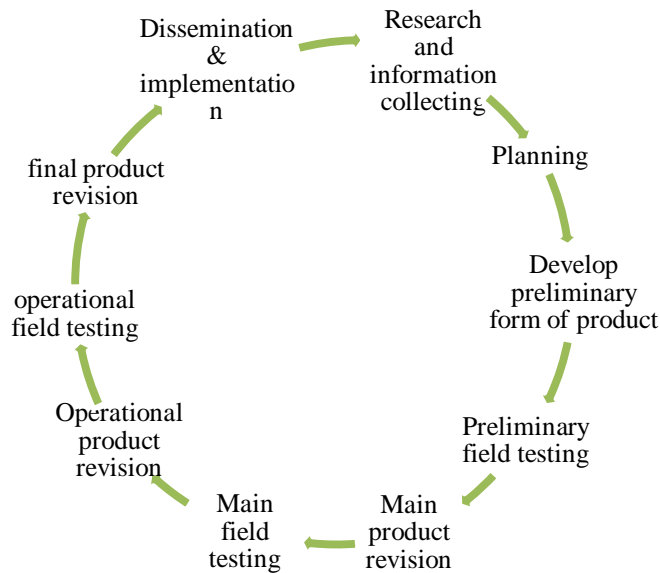
Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R & D). Penelitian pengembangan mencakup proses menemukankan kebaruan dan keunggulan dalam rangka efektivitas, efisiensi dan produktivitas. Menurut Borg and Gall (2003), penelitian pengembangan adalah penelitian yang berorientasi untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan. Pengembangan yang dilakukan adalah pengembangan model pembelajaran berupa model pembelajaran edukatif berbasis permainan pada pelajaran basa Jawa.

Penelitian ini memfokuskan pada pengembangan Dhamrawa sebagai alat untuk pengenalan tokoh pewayangan pada siswa kelas V di SD Negeri Sarikarya Condongcatur. Pengembangan ini dilakukan berdasarkan pada kajian terhadap muatan kurikulum yang ada dalam proses pembelajaran basa Jawa di Sekolah.

B. Prosedur Penelitian Pengembangan

Penelitian dan pengembangan mengikuti langkah-langkah sistematis yang terdiri dari studi temuan terhadap produk yang dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan tersebut, melakukan uji coba lapangan, kemudian melakukan revisi terhadap hasil yang diperoleh dari uji coba lapangan. Prosedur penelitian dalam penelitian ini menggunakan model

penelitian pengembangan Borg and Gall dengan langkah pelaksanaan sebagai berikut :



Gambar 3.1
Langkah penggunaan metode R&D Borg dan Gall (2003)

Berdasarkan langkah-langkah tersebut di atas, peneliti mengadopsi 9 dari 10 langkah penelitian pengembangan Borg and Gall (2003) sebagai berikut:

1. *Research and Information Collecting* (Pengumpulan Data)

Tahap pengumpulan data disebut juga sebagai studi pendahuluan, yang bertujuan untuk menemukan potensi atau masalah yang terjadi di lapangan melalui studi pustaka, wawancara, dan atau observasi. Melalui tahap ini dapat ditemukan masalah yang dapat dijadikan dasar penelitian.

Masalah yang terjadi yaitu siswa kesulitan memahami materi pembelajaran mengenai tokoh pewayangan, karena dalam proses pembelajaran banyak memerlukan visualisasi dalam bentuk gambar atau

alat permainan yang dapat membantu siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran di kelas. Masalah yang lain yaitu minimnya ketersediaan alat permainan edukatif yang dapat digunakan oleh siswa untuk belajar secara individu maupun kelompok.

2. *Planning (Perencanaan)*

Langkah ini membahas rencana-rencana yang berkaitan dengan pengembangan produk. Aspek penting dalam tahap perencanaan adalah proses perancangan produk itu sendiri. Dalam tahap perencanaan, penelitian ini merumuskan urutan pembelajaran dan menentukan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh siswa. Perencanaan dibutuhkan untuk menetapkan bahan material produk, waktu, biaya, dan tenaga pengembang yang dibutuhkan dalam proses pengembangan. Proses perencanaan dilakukan dengan studi literatur dan berkonsultasi dengan pendidik atau ahli sehingga rancangan produk dapat tepat guna.

Hal ini bertujuan agar alat permainan edukatif yang dikembangkan benar-benar sesuai kebutuhan siswa, serta mengacu pada materi dalam kurikulum. Adapun kebutuhan siswa dalam hal ini yaitu berupa alat permainan edukatif yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran secara individual maupun kelompok. Dengan adanya alat permainan edukatif ini diharapkan dapat memfasilitasi siswa dalam menghafal tokoh pewayangan.

3. *Develop Preliminary Form of Product* (Pengembangan Desain Produk)

Pada tahap ini dilakukan pengembangan produk awal media permainan Dhamrawa. Adapun langkah-langkah yang dilakukan sebagai berikut :

- a. Merumuskan isi materi pembelajaran tokoh pewayangan untuk siswa kelas V SD Negeri Sarikarya Condongcatur
- b. Mendesain produk media yaitu merancang media yang akan dikembangkan mulai dari bentuk media hingga cara permainan media.
- c. Pelaksanaan pembuatan media permainan Dhamrawa dengan langkah-langkah sebagai berikut.
 - 1) Membuat papan permainan Dhamrawa dengan ukuran 42,0 x 24,6 cm.
Papan ini merupakan papan yang digunakan untuk bermain yang berbentuk seperti papan catur yang terdiri dari 40 buah kotak atau petak merah hitam atau hitam putih berseling yang tersusun dalam pola 8 x 8. Terdapat 16 petak berwarna merah dan 16 petak berwarna hitam.
 - 2) Membuat kartu pertanyaan berukuran 6,2 x 8,7 cm yang berisikan pertanyaan tentang tokoh pewayangan yang diberikan kepada lawan main yang kalah, dan selanjutnya lawan yang kalah tersebut akan menjawab sesuai gambar tokoh pewayangan tersebut.
 - 3) Membuat buku pintar berukuran 21,0 x 14,85 cm yang berguna untuk membantu anak jika sudah kesulitan untuk menjawabnya. Buku pintar berisi tentang materi yang akan di tanyakan pada kartu, sebagai

contoh buku pintar berisi tentang karakter tokoh perwayangan seperti Arjuna.

- 4) Membuat wadah kartu berukuran 9,2 x 6,7 x 1,2 cm yang berguna untuk menyimpan kartu permainan.
- 5) Membuat wadah permainan berukuran 45,8 x 26,7 cm yang berguna untuk menyimpan semua media permainan seperti papan dhamrawa, kartu pertanyaan, buku pintar, dan wadah kartu.

4. *Preliminary Field Testing* (Uji Coba Lapangan Awal)

Uji coba lapangan awal dimaksudkan untuk memperoleh masukan maupun koreksi tentang produk yang telah dihasilkan. Uji coba ini dilakukan dalam skala kecil. Uji coba awal permainan media Dhamrawa ini dilakukan kepada empat siswa atau dua kelompok karena jumlah satu kelompok permainan maksimal 2 siswa yang dipilih secara acak. Untuk mendapatkan masukan atau koreksi sebagai bahan revisi, setelah siswa selesai memainkan permainan kemudian diberi angket untuk mendapatkan tanggapan dari siswa sebagai bahan dalam melakukan revisi.

5. *Main Product Revision* (Revisi Produk Utama)

Hasil yang didapat dari proses uji coba awal kemudian dijadikan bahan untuk melakukan perbaikan atau revisi pada produk hasil pengembangan apabila terdapat kekurangan atau hal yang perlu diperbaiki. Setelah diperoleh hasil dan dilakukan revisi, uji coba lapangan dapat dilakukan.

6. *Main Field Testing* (Uji Lapangan Utama)

Uji coba ini dimaksudkan untuk memperoleh masukan maupun koreksi tentang produk yang telah direvisi setelah uji coba lapangan awal. Uji coba lapangan utama melibatkan 10 siswa, yang dibagi menjadi 5 kelompok yang beranggotakan 2 siswa setiap kelompoknya. Prosedur yang dilakukan yaitu memberikan penjelasan tentang cara penggunaan dan aturan permainan media Dhamrawa dengan kartu pertanyaan dan buku pintar. Kemudian siswa diminta untuk mengisi angket untuk memberikan tanggapan terhadap media yang telah digunakan sebelumnya. Hasil pengamatan dan data angket yang terkumpul sebagai bahan acuan revisi media sebelumnya.

7. *Operational Product Revision* (Revisi Hasil Uji Coba Lapangan Utama)

Revisi produk operasional bertujuan untuk mengetahui kekurangan serta memperbaiki media permainan Dhamrawa yang beracuan pada angket penilaian yang didapatkan dari uji coba lapangan awal dan uji coba lapangan utama, agar produk yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

8. *Operational Field Testing* (Uji Lapangan Operasional)

Uji coba lapangan dilakukan kepada 20 siswa siswa kelas V SD Negeri Sarikarya Condongcatur. Media Dhamrawa digunakan oleh para siswa untuk membantu saat pembelajaran tokoh pewayangan. Peneliti melakukan pengamatan atas beberapa kemungkinan respon atau tanggapan

serta pemberian angket kepada siswa dan meminta respon guru terhadap media Dhamrawa sebagai bahan revisi, koreksi produk akhir.

9. *Final Product Revision* (Revisi Produk Akhir)

Data yang diperoleh dari uji pelaksanaan lapangan merupakan acuan akhir dalam revisi produk. Dari hasil revisi ini dapat dihasilkan produk yang layak digunakan untuk pembelajaran.

C. Validasi Produk

Validasi produk pada penelitian pengembangan dilakukan peneliti sebelum melakukan uji coba lapangan. Validasi produk dibagi menjadi dua bagian yaitu :

1. Ahli Media

Ahli media pembelajaran sebagai validator produk dalam penelitian pengembangan produk ini adalah Dosen Teknologi Pendidikan FIP UNY yang berkompeten pada media pembelajaran. Dosen akan menilai produk yang dikembangkan dan bertindak sebagai ahli media pembelajaran yang berkaitan dengan desain, penggunaan, bahan dan lain-lain.

2. Ahli Materi

Penelitian pengembangan media Dhamrawa untuk pembelajaran basa Jawa siswa kelas V SD Negeri Sarikarya Condongcatur yang akan memvalidasi materi dari media tersebut adalah dosen PGSD FIP UNY. Validasi materi digunakan untuk menentukan materi yang digunakan sesuai dengan

kompetensi dasar dan indikator pada pembelajaran siswa kelas V SD Negeri Sarikarya Condongcatur

D. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini mengambil tempat di SD Negeri Sarikarya Condongcatur, Depok, Sleman, Yogyakarta.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilaksanakan pada semester ganjil, penelitian dilakukan pada bulan Juli sampai dengan Oktober tahun 2017.

E. Subjek Uji Coba

Subjek dalam penelitian pengembangan media Dhamrawa adalah siswa kelas V SD Negeri Sarikarya Condongcatur. Berikut tahapan-tahapannya:

1. Uji Ahli

Uji ahli digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan media yang peneliti kembangkan. Ahli materi dan ahli media sebagai orang yang berkompeten untuk menilai dan memberikan saran sebagai dasar revisi media. Adapun ahli materi adalah dari dosen PGSD FIP UNY untuk mengetahui materi dengan produk media pembelajaran, sedangkan ahli media adalah dosen Teknologi Pendidikan untuk mengetahui kelayakan

media yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria pengembangan media atau belum.

2. Uji Lapangan Awal

Subjek uji coba lapangan awal dalam penelitian ini adalah 2 pasang siswa yaitu 1 pasang siswa pandai dan 1 pasang siswa tidak pandai yaitu 4 siswa kelas V SD Negeri Sarikarya Condongcatur dalam pengelompokan siswa secara acak atau random.

3. Uji Lapangan Utama

Subjek uji coba lapangan utama dalam penelitian ini adalah 6 pasang siswa yaitu 3 pasang siswa pandai dan 3 pasang siswa tidak pandai yaitu 12 siswa kelas V SD Negeri Sarikarya Condongcatur.

4. Uji Lapangan Operasional

Subjek uji coba lapangan operasional dalam penelitian ini adalah 10 pasang siswa yaitu 5 pasang siswa pandai dan 5 pasang siswa tidak pandai yaitu 20 siswa kelas V SD Negeri Sarikarya Condongcatur yang mewakili kelompok yang memiliki kemampuan belajar rendah, sedang dan tinggi.

F. Jenis Data

Data-data yang diperoleh berdasarkan validasi dan uji coba dalam pengembangan media Dhamrawa yaitu sebagai berikut :

1. Data kualitatif, diperoleh dari analisis isi data yang bersumber dari angket terbuka, masukan guru, masukan ahli materi, masukan ahli media dan uji lapangan

2. Data kuantitatif, diperoleh dari analisis data yang bersumber dari angket ahli media, ahli materi, tanggapan siswa dan guru.

G. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian pengembangan alat permainan edukatif adalah:

1. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mengumpulkan data tentang analisis kebutuhan guru dan siswa akan bahan ajar, dengan pedoman wawancara sebagai berikut:

Tabel 3.1
Kisi-kisi Instrumen Wawancara Guru dan Siswa

Guru	Karakteristik siswa kelas V di SD Negeri Sarikarya Condongcatur.
	Proses Pembelajaran
	Media yang digunakan
	Kebutuhan alat permainan edukatif
	Alat permainan edukatif yang diharapkan
Siswa	Proses pembelajaran
	Kendala dalam belajar
	Media yang digunakan
	Media yang diharapkan
	Kebutuhan alat permainan edukatif

Selain itu, wawancara juga dilakukan setelah dilakukan validasi, uji coba produk dan uji coba pemakaian untuk mendapatkan tanggapan.

2. Observasi

Observasi dalam penelitian ini berfungsi sebagai bentuk eksplorasi yang dijalankan guna mendapatkan informasi mengenai proses pembelajaran

pengenalan tokoh pewayangan pada siswa kelas V di SD Negeri Sarikarya Condongcatur. dan kebutuhan akan bahan ajar, dengan pedoman observasi sebagai berikut:

a. Tujuan observasi

Untuk mendapatkan informasi mengenai kegiatan belajar mengajar serta ketersediaan media pembelajaran di kelas V SD Negeri Sarikarya Condongcatur.

b. Aspek yang diamati

Aspek yang diamati dalam observasi pada penelitian pengembangan ini antara lain:

- 1) Proses pembelajaran siswa
- 2) Karakteristik siswa dalam pembelajaran
- 3) Media yang digunakan dalam proses pembelajaran
- 4) Fasilitas di sekolah yang mendukung untuk pembelajaran

3. Dokumentasi

Kegiatan dokumentasi, berkaitan dengan mendokumentasikan silabus, RPP, serta materi yang akan dimasukkan kedalam alat permainan edukatif.

4. Angket

Angket yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian pengembangan ini meliputi:

- 1) Angket lembar penilaian produk untuk ahli materi
- 2) Angket lembar penilaian produk untuk ahli media

H. Pengembangan Instrumen Penelitian

Langkah-langkah pengembangan instrumen angket yang dilakukan pada penelitian pengembangan alat permainan edukatif Dhamrawa yaitu a. mengembangkan kisi-kisi instrumen, b. mengkonsultasikan kisi-kisi instrumen dengan ahli, c. Menyusun dan melengkapi instrumen yang telah mendapatkan *expert judgement*. Kisi-kisi instrumen dibuat dan dikembangkan berdasarkan kajian teori, setelah itu dikonsultasikan dan dinilai oleh pembimbing.

Tabel 3.2
Kisi-kisi Instrumen Kelayakan Dhamrawa untuk Ahli Materi

No	Indikator/Aspek	No.Butir
1.	Kesesuaian materi dengan kurikulum	1
2.	Kesesuaian media untuk mengembangkan aspek kognitif dalam mengenalkan tokoh pewayangan	1
3.	Penyajian materi dapat mengembangkan pemahaman tokoh pewayangan mengenai bentuk wayang dan karakternya	1
4.	Kesesuaian materi dengan kemampuan siswa	1
5.	Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa	1
6.	Bersifat konkret (mengkonkretkan materi pengenalan tokoh pewayangan)	1
7.	Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan siswa	1
8.	Kesesuaian media untuk memperjelas materi	1
9.	Penyajian materi dapat melatih kemampuan kognitif siswa dalam menyambungkan kepingan Dhamrawa	1
10.	Materi menarik dan memotivasi siswa	1

Tabel 3.3
Kisi-kisi Instrumen Kelayakan Dhamrawa untuk Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Indikator	No.Butir	Jumlah
1.	Aspek fisik	Kesederhanaan desain	1	7
		Jenis bahan yang digunakan	2	
		Kemenarikan bentuk media	3	
		Keawetan bahan yang digunakan	4	
		Keamanan media jika digunakan	5	
		Keserasian ukuran papan Dhamrawa	6	
		Kekuatan bahan yang digunakan	7	
2	Warna	Warna-warna yang digunakan dapat menarik perhatian siswa	8	3
		Kesesuaian warna yang digunakan dengan karakteristik siswa	9	
		Media dapat memudahkan siswa untuk memahami tokoh pewayangan	10	
3.	Ilustrasi	Kejelasan gambar	11	1
4.	Estetika	Kesesuaian ukuran	12	3
		Media yang ringan dan menarik	13	
		Kombinasi warna seluruh media	14	

Tabel 3.4
Kisi-kisi Instrumen Dhamrawa untuk Uji Lapangan

No	Aspek Penilaian	Indikator	No. Butir	Jumlah
1	Tampilan Fisik	Kemenarikan warna	1	4
		Kemenarikan gambar	2	
		Kemenarikan bentuk media	3	
		Kejelasan bentuk media	4	
2	Materi	Kemudahan memainkan Dhamrawa	5	3
		Kemudahan menghafal tokoh pewayangan	6	
		Kemenarikan keseluruhan media Dhamrawa	7	

I. Validasi Instrumen

Sesuai dengan jenis penelitian yang digunakan, maka untuk mengetahui validasi instrument angket ahli materi dan ahli media menggunakan *expert judgement*. Validasi instrumen angket untuk ahli materi dan ahli media, maupun angket pengamatan uji coba lapangan dilakukan melalui konsultasi dan meminta penilaian dari ahli yaitu dosen pembimbing. Instrumen yang telah divalidasi digunakan untuk memvalidasi media ke ahli materi dan ahli media.

J. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian pengembangan ini adalah deskriptif kuantitatif. Data hasil dari penelitian ini berupa tanggapan dari ahli media dan ahli materi terhadap kualitas produk yang telah dikembangkan ditinjau dari berbagai aspek yang dinilai. Dengan langkah-langkah mengumpulkan data mentah, memberikan skor, kemudian mengkonversikannya ke dalam skala 5. Jenis data yang digunakan di dalam angket adalah skala likert dengan menggunakan rentang nilai terendah 1 dan nilai tertinggi 5. Tingkatan kategori penilaian di dalam angket terdiri dari tingkatan sangat baik (SB) bernilai 5, baik (B) bernilai 4, cukup (C) bernilai 3, kurang (K) bernilai 2, dan Sangat kurang (SK) bernilai 1. Widoyoko (2009: 238) mengemukakan, untuk menghitung skor masing-masing komponen engan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.5
Kriteria kelayakan APE untuk Ahi Media dan Ahli Materi

Rumus	Rerata Skor	Klasifikasi
$X > \bar{x}_i + 1,8 \times sb_i$	$> 4,08$	Sangat Baik
$\bar{x}_i + 0,6 \times sb_i < X \leq \bar{x}_i + 1,8 \times sb_i$	$> 3,36 - 4,08$	Baik
$\bar{x}_i - 0,6 \times sb_i < X \leq \bar{x}_i + 0,6 \times sb_i$	$> 2,64 - 3,36$	Cukup
$\bar{x}_i - 1,8 \times sb_i < X \leq \bar{x}_i - 0,6 \times sb_i$	$> 1,92 - 2,64$	Kurang
$X \leq \bar{x}_i - 1,8 \times sb_i$	$\leq 1,92$	Sangat Kurang

Keterangan :

1. Skor maksimal = 5
2. Skor minimal = 1
3. Skor maksimal ideal = Jumlah indikator x Skor tertinggi
4. Skor minimal ideal = Jumlah indikator x Skor terendah
5. X = Skor yang diperoleh
6. Rerata ideal (Xi) = $\frac{1}{2}$ (skor maks. ideal + skor min. ideal)
7. Simpangan baku skor ideal = $\frac{1}{6}$ (skor maks. ideal + skor min. ideal)

Berdasarkan rumus konversi data di atas, maka setelah didapatkan data-data kuantitatif, untuk mengubahnya ke dalam data kualitatif pada penelitian ini diterapkan konversi sebagai berikut :

$$\text{Skor mak} = 5$$

$$\text{Skor min} = 1$$

$$Xi = \frac{1}{2} (5+1)$$

$$= 3$$

$$Sbi = \frac{1}{6} (5-1)$$

$$= 0,6$$

$$\text{Skala 5} = X > Xi + 1,80 Sbi$$

$$= X > 3 + (1,80 \times 0,60)$$

$$= X > 3 + 1,08$$

$$= X > 4,08$$

$$\begin{aligned}
\text{Skala 4} &= X_i + 0,60 S_{bi} < X \leq X_i + 1,80 S_{bi} \\
&= 3 + (0,60 \times 0,60) < X \leq 3 + (1,80 \times 0,60) \\
&= 3 + 0,36 < X \leq 4,08 \\
&= 3,36 < X \leq 4,08
\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
\text{Skala 3} &= X_i - 0,60 S_{bi} < X \leq X_i + 0,60 S_{bi} \\
&= 3 - (0,60 \times 0,60) < X \leq 3 + (0,60 \times 0,60) \\
&= 3 - 0,36 < X \leq 3 + 0,36 \\
&= 2,64 < X \leq 3,36
\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
\text{Skala 2} &= X_i - 1,80 S_{bi} < X \leq X_i - 0,60 S_{bi} \\
&= 3 - (1,80 \times 0,60) < X \leq 3 - (0,60 \times 0,60) \\
&= 3 - 1,08 < X \leq 3 - 0,36 \\
&= 1,92 < X \leq 2,64
\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
\text{Skala 1} &= X \leq X_i - 1,80 S_{bi} \\
&= X \leq 3 - (1,80 \times 0,60) \\
&= X \leq 3 - 1,08 \\
&= X \leq 1,92
\end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan tersebut, maka didapatkan data kuantitatif ke data kualitatif skala 5 tersebut dapat disederhanakan menjadi sebagai berikut :

Tabel 3.6
Pedoman Hasil Konversi Data Kuantitatif Ke Kualitatif

Skor	Rentang	Kriteria	Kategori
5	$X > 4,08$	Sangat baik	Layak
4	$3,36 < X \leq 4,08$	Baik	
3	$2,64 < X \leq 3,36$	Cukup	Tidak Layak
2	$1,92 < X \leq 2,64$	Kurang	
1	$X \leq 1,92$	Sangat kurang	

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Hasil Penelitian

1. Hasil Penelitian dan Pengumpulan Data

Penelitian dan pengumpulan data merupakan tahap awal dalam proses penelitian yang dilakukan di SD Negeri Sarikarya Condongcatur, Yogyakarta, dengan tujuan mengumpulkan informasi dan data terkait dengan pengembangan produk yang dikembangkan. Tahap pengumpulan informasi awal di SD Negeri Sarikarya Condongcatur dilakukan menggunakan metode observasi dan wawancara. Observasi dilakukan saat pembelajaran di dalam kelas sedang berlangsung, kemudian wawancara dilakukan kepada guru kelas V SD Negeri Sarikarya Condongcatur mengenai proses pembelajaran, kesulitan dalam pembelajaran, dan media yang digunakan saat pembelajaran.

Pengumpulan data berupa data analisis kurikulum dan analisis kebutuhan siswa kelas V menunjukkan bahwa siswa kelas V membutuhkan media permainan Dhamdhaman edukatif. Dimana Usia anak kelas V SD masih menyukai bermain dengan kelompok dan teman sebaya. Oleh karena itu, dalam pengembangan media di atas perlu disesuaikan dengan karakteristik siswa yaitu belajar sambil bermain. Melalui kegiatan belajar sambil bermain, diharapkan siswa lebih tertarik, lebih aktif dan mudah memahami pembelajaran basa Jawa tentang tokoh pewayangan.

Pengumpulan data juga dilakukan dengan studi literatur tentang pengembangan media permainan Dhamdhaman edukatif. Metode pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi, serta jenis data pada penelitian ini berupa data kuantitatif. Berdasarkan data-data yang diperoleh dari observasi dan wawancara tersebut kemudian ditentukan materi yaitu mengenal tokoh pewayangan Mahabrata pada karakter bangsa manusia.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SD Negeri Sarikarya Condongcatur, didapatkan beberapa hal, sebagai berikut:

- a. Siswa kelas V SD mengalami permasalahan belajar dalam menghafal sosok pewayangan karena dirasa sama antara wayang yang satu dengan wayang yang lain.
- b. Terbatasnya media pembelajaran untuk basa Jawa khususnya pewayangan di SD Sarikarya Condongcatur. Mengakibatkan guru kesulitan mengatasi permasalahan terkait pemahaman tokoh dan sosok pewayangan.
- c. Belum tersedianya media pembelajaran yang mumpuni untuk siswa SD Negeri Sarikarya Condongcatur.

Dari permasalahan di atas dapat disimpulkan bahwa perlu dikembangkannya media pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran, sehingga menjadikan belajar tokoh pewayangan kelas V yang menyenangkan.

2. Hasil Perencanaan

Tahap selanjutnya adalah tahap perencanaan, tahap perencanaan ini adalah tahap lanjutan dari hasil penelitian dan pengumpulan data yang terjadi di SD Negeri Sarikarya Condongcatur. Untuk mengatasi masalah pembelajaran tersebut, peneliti mencoba mengembangkan media pembelajaran berupa alat permainan edukatif Dhamdhaman (sinau tokoh pewayangan) dengan tahapan sebagai berikut :

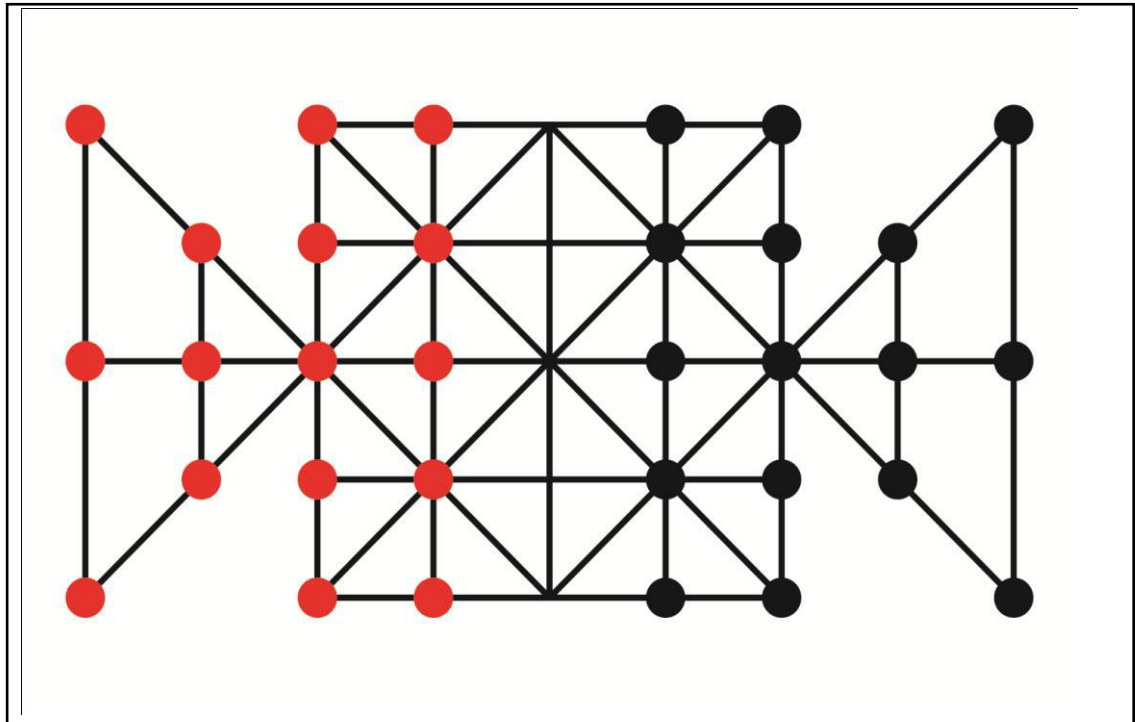
- a. Perencanaan desain awal media Dhamdhaman dengan menggunakan *Software CorelDraw*;
- b. Merencanakan isi dari pengembangan media permainan tokoh pewayangan yang sesuai dengan kompetensi inti., kompetensi dasar dan indikator tema pembelajaran bahasa Jawa kelas V SD;
- c. Mencari gambar untuk soal-soal menggunakan internet yang sesuai dengan materi tokoh pewayangan pelajaran bahasa Jawa kelas V SD;
- d. Perencanaan buku petunjuk penggunaan serta aturan-aturan yang akan digunakan pada media Dhamdhaman. Buku petunjuk penggunaan dan aturan-aturan permainan dirancang dengan menggunakan aplikasi *Software CorelDraw*.

3. Hasil Pengembangan Produk Awal

Tahap pengembangan awal media permainan Tokoh pewayangan (Dhamdhaman) dilakukan melalui proses dan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Merumuskan isi materi pembelajaran, berkonsultasi dengan guru kelas V SD Negeri Sarikarya Condongcatur terkait materi bahasa daerah atau bahasa Jawa.
- b. Mengumpulkan bahan-bahan yang akan dipakai dalam pembuatan media permainan Tokoh pewayangan (Dhamdhaman)
 - 1) Kertas tebal sebagai bahan untuk papan permainan Dhamrawa dengan ukuran 42,0 x 24,6 cm. Papan ini seperti papan catur yang terdiri dari 40 buah kotak atau petak merah hitam atau hitam putih berseling yang tersusun dalam pola 8 x 8. Terdapat 16 petak berwarna merah dan 16 petak berwarna hitam.
 - 2) Kertas untuk membuat kartu pertanyaan berukuran 6,2 x 8,7 cm yang berisikan pertanyaan tentang tokoh pewayangan.
 - 3) Kertas untuk membuat buku pintar berukuran 21,0 x 14,85 cm yang berisi tentang materi yang akan di tanyakan pada kartu.
 - 4) Kertas untuk membuat wadah kartu berukuran 9,2 x 6,7 x 1,2 cm yang berguna untuk menyimpan kartu permainan.
 - 5) Kertas untuk membuat wadah permainan berukuran 45,8 x 26,7 cm yang berguna untuk menyimpan semua media permainan seperti papan dhamrawa, kartu pertanyaan, buku pintar, dan wadah kartu.
- c. Pelaksanaan pengembangan produk
 - 1) Membuat papan permainan Dhamrawa dengan ukuran 42,0 x 24,6 cm
 Papan ini merupakan papan yang digunakan untuk bermain yang berbentuk seperti papan catur yang terdiri dari 40 buah kotak

atau petak merah hitam atau hitam putih berseling yang tersusun dalam pola 8 x 8. Terdapat 16 petak berwarna merah dan 16 petak berwarna hitam.



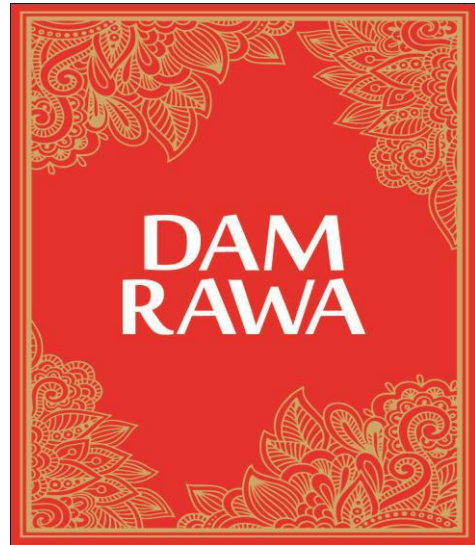
Gambar 4.1
Media Dhamrawa

2) Membuat kartu pertanyaan

Kartu pertanyaan ini berukuran 6,2 x 8,7 cm yang berisikan pertanyaan tentang tokoh pewayangan yang diberikan kepada lawan main yang kalah, dan selanjutnya lawan yang kalah tersebut akan menjawab sesuai gambar tokoh pewayangan tersebut.



Gambar 4.2
Gambar Kartu Bagian Depan



Gambar 4.3
Gambar Kartu Bagian Belakang

3) Membuat Buku Pintar

Buku pintar ini berukuran 21,0 x 14,85 cm yang berguna untuk membantu anak jika sudah kesulitan untuk menjawabnya. Buku pintar berisi tentang materi yang akan di tanyakan pada kartu, sebagai contoh buku pintar berisi tentang karakter tokoh perwayangan seperti Arjuna.



Gambar 4.4
Isi Buku Pintar

4) Membuat Wadah Kartu

Wadah kartu ini berukuran 9,2 x 6,7 x 1,2 cm yang berguna untuk menyimpan kartu permainan.



Gambar 4.5
Wadah Kartu

5) Membuat Dam Permainan

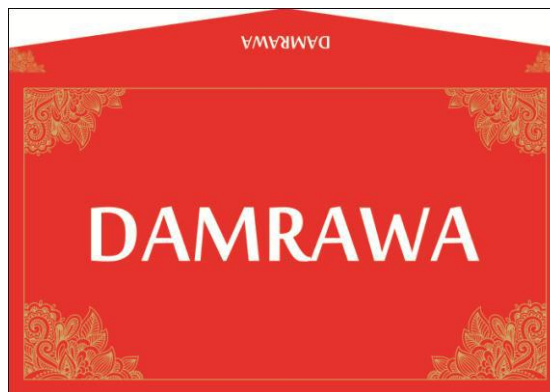
Dam permainan ini berbentuk lingkaran dengan diameter sepanjang 1,5 cm dan berbahan dasar plastik.



Gambar 4.6
Dam Permainan

6) Membuat Wadah Permainan

Wadah permainan ini berukuran 45,8 x 26,7 cm yang berguna untuk menyimpan semua media permainan seperti papan dhamrawa, kartu pertanyaan, buku pintar, dan wadah kartu.



Gambar 4.7
Wadah Dhamrawa

a. Evaluasi Media

Produk awal berupa media permainan Dhamdhaman edukatif kemudian divalidasi kepada ahli media yaitu Bapak Estu Miyarso, M.Pd. dosen Teknologi Pendidikan, terpilihnya beliau sebagai ahli media karena beliau memiliki kompetensi di bidang evaluasi media pembelajaran, serta ahli materi yaitu Ibu Supartinah, M.Hum. dosen PGSD, terpilihnya beliau sebagai ahli materi karena beliau memiliki kompetensi pada bidang Basa Jawa untuk siswa Sekolah Dasar. Validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui kelayakan media permainan Dhamdhaman edukatif dan nantinya saran serta pendapat dari para ahli akan digunakan sebagai pedoman dalam revisi jika ditemukan

kekurangan. Adapun hasil dari kegiatan validasi dengan ahli media dan ahli materi adalah sebagai berikut.

1. Ahli Media

Penilaian diperoleh melalui angket yang didalamnya terdapat catatan, komentar dan saran.

1) Tahap I

a) Data Penilaian Ahli Media

Data hasil penilaian oleh ahli media tahap I yang meliputi aspek tampilan dan aspek pemrograman adalah sebagai berikut.

Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Media Tahap I

No.	Aspek	Σ Instrumen	Ahli Media	Kategori
1.	Aspek fisik	14	3,14	Layak
2.	Warna	14	3,67	Layak
3.	Ilustrasi	14	4,00	Layak
4.	Estetika	14	4,00	Layak
Skor rata-rata keseluruhan			3,70	Layak

Berdasarkan data hasil penilaian oleh ahli media pada tahap I memperoleh skor rata-rata 3,70 kategori layak dengan revisi sesuai saran.

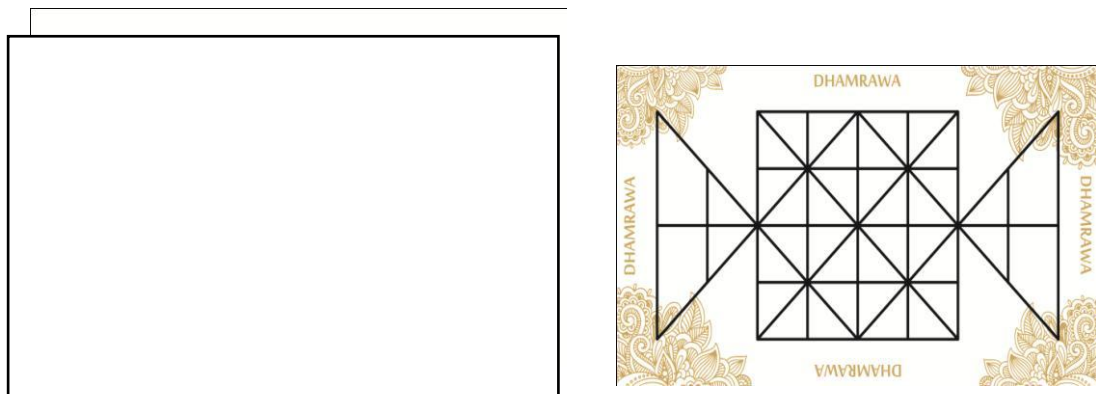
b) Komentar dan Saran Ahli Media

Adapun saran komentar yang diberikan oleh ahli media:

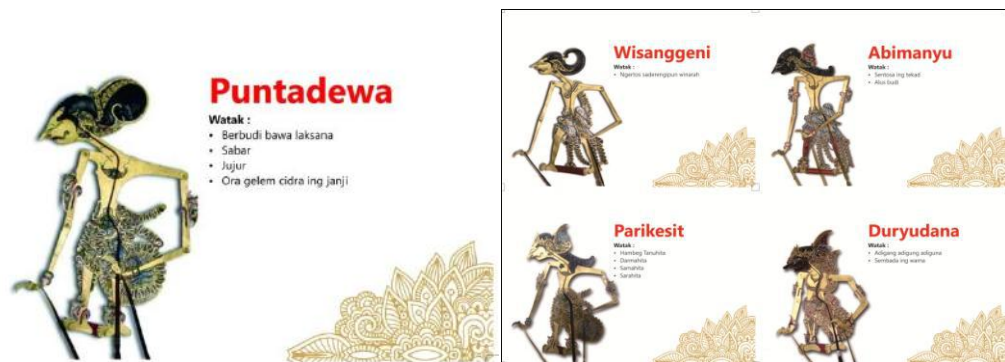
- (1) Bahan ganti dengan kertas yang lebih tebal kalau perlu dilaminating;
- (2) Buah dam diganti dengan bahan dan bentuk yang lebih mudah dipegang anak;

(3) Cara bermain dan buku pintar beri informasi yang jelas;

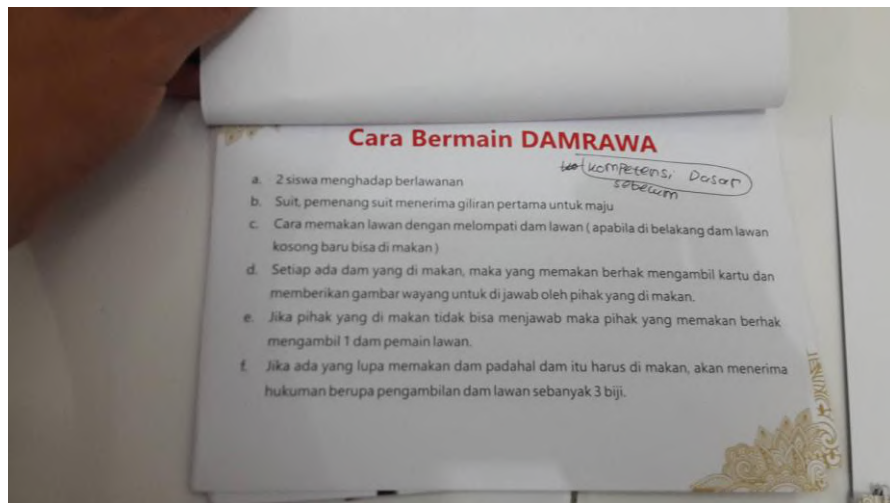
Saran dan komentar ini dijadikan bahan revisi sebelum media permainan Dhamdhaman edukatif digunakan untuk uji coba produk dan uji coba pemakaian kepada siswa kelas V.



Gambar 4.8 Bahan Dhamdhaman Sebelum Revisi Berupa HVS dan Sesudah Revisi Berupa Ivory



Gambar 4.9 Buku Pintar Sebelum dan Sesudah Revisi



Gambar 4.10 Cara Bermain Sebelum Revisi



Gambar 4.11 Cara Bermain Sesudah Revisi

2) Tahap II

a) Data Penilaian Ahli Media

Data hasil penilaian oleh ahli media tahap II sebagai berikut.

Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media Tahap II

No	Aspek	Σ Instrumen	Ahli Media	Kategori
1.	Aspek fisik	14	4,43	Layak
2.	Warna	14	4,00	Layak
3.	Ilustrasi	14	5,00	Layak
4.	Estetika	14	4,00	Layak
Skor rata-rata keseluruhan			4,36	Layak

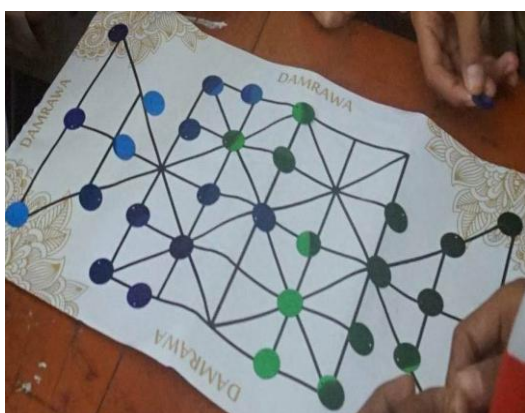
Berdasarkan data hasil penilaian oleh ahli media pada Tahap II memperoleh skor rata-rata 4,36 kategori layak dengan revisi sesuai saran.

b) Komentar dan Saran Ahli Media

Adapun saran komentar yang diberikan oleh ahli media:

- (1) Warna buah pion kurang cerah/kontras;
- (2) Teks judul pada dhamrawa diatur besar kecilnya agar lebih jelas dan menarik;

Saran dan komentar ini dijadikan bahan revisi sebelum media permainan Dhamdhaman edukatif digunakan untuk uji coba produk dan uji coba pemakaian kepada siswa kelas V.



Gambar 4.12 Warna Buah Pion Sebelum dan Sesudah Revisi



Gambar 4.13 Teks Judul Dhamrawa Sebelum dan Sesudah Revisi

3) Tahap III

Data hasil penilaian oleh ahli media tahap III sebagai berikut.

Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Media Tahap III

No.	Aspek	Σ Instrumen	Ahli Media	Kategori
1.	Aspek fisik	14	4,71	Layak
2.	Warna	14	4,00	Layak
3.	Ilustrasi	14	4,00	Layak
4.	Estetika	14	5,00	Layak
Skor rata-rata keseluruhan			4,43	Layak

Setelah media direvisi kemudian oleh ahli media diberikan penilaian tahap III. Secara keseluruhan hasil validasi oleh ahli media tahap III memperoleh skor rata-rata 4,43 kategori layak tanpa revisi dan media permainan Dhamdhaman edukatif siap untuk diujicobakan kepada siswa kelas V.

2. Ahli Materi

Penilaian diperoleh melalui angket yang didalamnya terdapat catatan, komentar dan saran.

1) Tahap I

a) Data Hasil Penilaian Ahli Materi

Data hasil penilaian oleh ahli materi yang meliputi aspek pembelajaran dan isi adalah sebagai berikut.

Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Materi Tahap I

No	Indikator	Skor	Kategori
1	Kesesuaian materi dengan kurikulum	2	Kurang
2	Kesesuaian media untuk mengembangkan aspek kognitif dalam mengenalkan tokoh pewayangan	3	Cukup
3	Penyajian materi dapat mengembangkan pemahaman tokoh pewayangan mengenai bentuk wayang dan karakternya	2	Kurang
4	Kesesuaian materi dengan kemampuan siswa	3	Cukup
5	Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa	3	Cukup
6	Bersifat konkret (mengkonkretkan materi pengenalan tokoh pewayangan)	3	Cukup
7	Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan siswa	3	Cukup
8	Kesesuaian media untuk memperjelas materi	4	Baik
9	Penyajian materi dapat melatih kemampuan kognitif siswa dalam menyambungkan kepingan Dhamrawa	3	Cukup
10	Materi menarik dan memotivasi siswa	4	Baik
Jumlah		30	Layak
Rata-rata skor		3,0	

Berdasarkan data hasil penilaian oleh ahli materi pada tahap I secara keseluruhan skor mendapatkan nilai rata-rata 3,00 kategori cukup layak dengan revisi sesuai saran oleh ahli materi.

b) Komentar dan Saran Ahli Materi Tahap I

Adapun komentar dan saran yang diberikan oleh ahli materi:

- (1) Tuliskan kompetensi dasar (KD) – tujuan pembelajaran;
- (2) Gunakan pengantar basa Jawa;
- (3) Tambahkan materi sesuai muatan materi dalam KD.



Gambar 4.14 Kompetensi Dasar Sebelum dan Sesudah Revisi



Gambar 4.15 Pengantar Basa Jawa Sebelum dan Sesudah Revisi

2) Tahap II

Data hasil penilaian oleh ahli materi tahap II yang meliputi aspek pembelajaran dan isi adalah sebagai berikut.

Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Materi Tahap II

No	Indikator	Skor	Kategori
1	Kesesuaian materi dengan kurikulum	4	Baik
2	Kesesuaian media untuk mengembangkan aspek kognitif dalam mengenalkan tokoh pewayangan	4	Baik
3	Penyajian materi dapat mengembangkan pemahaman tokoh pewayangan mengenai bentuk wayang dan karakternya	3	Cukup
4	Kesesuaian materi dengan kemampuan siswa	3	Cukup
5	Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa	3	Cukup
6	Bersifat konkret (mengkonkretkan materi pengenalan tokoh pewayangan)	3	Cukup
7	Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan siswa	4	Baik
8	Kesesuaian media untuk memperjelas materi	4	Baik
9	Penyajian materi dapat melatih kemampuan kognitif siswa dalam menyambungkan kepingan Dhamrawa	4	Baik
10	Materi menarik dan memotivasi siswa	4	Baik
Jumlah		36	Layak
Rata-rata skor		3,60	

Setelah media direvisi oleh ahli materi, kemudian diberikan penilaian tahap II. Secara keseluruhan hasil validasi oleh ahli materi pada tahap II memperoleh skor rata-rata 3,60 kategori layak tanpa revisi dan bahan media permainan Dhamdhaman edukatif siap untuk diujicobakan kepada siswa kelas V.

3) Tahap III

Data hasil penilaian oleh ahli materi tahap III yang meliputi aspek pembelajaran dan isi adalah sebagai berikut.

Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Materi Tahap III

No	Indikator	Skor	Kategori
1	Kesesuaian materi dengan kurikulum	4	Baik
2	Kesesuaian media untuk mengembangkan aspek kognitif dalam mengenalkan tokoh pewayangan	5	Sangat Baik
3	Penyajian materi dapat mengembangkan pemahaman tokoh pewayangan mengenai bentuk wayang dan karakternya	4	Baik
4	Kesesuaian materi dengan kemampuan siswa	5	Sangat Baik
5	Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa	5	Sangat Baik
6	Bersifat konkret (mengkonkretkan materi pengenalan tokoh pewayangan)	4	Baik
7	Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan siswa	5	Sangat Baik
8	Kesesuaian media untuk memperjelas materi	5	Sangat Baik
9	Penyajian materi dapat melatih kemampuan kognitif siswa dalam menyambungkan kepingan Dhamrawa	4	Baik
10	Materi menarik dan memotivasi siswa	5	Sangat Baik
Jumlah		46	Sangat Layak
Rata-rata skor		4,6	

Setelah media direvisi oleh ahli materi kemudian diberikan penilaian tahap III. Secara keseluruhan hasil validasi oleh ahli materi pada tahap III memperoleh skor rata-rata 4,60 kategori layak tanpa revisi dan bahan media permainan Dhamdhaman edukatif siap untuk diujicobakan kepada siswa kelas V.

1. Hasil Uji Coba Lapangan Awal

Produk media permainan Dhamdhaman edukatif dinyatakan layak, kemudian dilakukan uji lapangan awal di SD Negeri Sarikarya Condongcatur. Subjek uji coba lapangan awal dalam penelitian ini adalah 2 pasang siswa yaitu 1 pasang siswa pandai dan 1 pasang siswa tidak pandai yaitu 4 siswa kelas V SD Negeri Sarikarya Condongcatur dalam pengelompokan siswa secara acak atau random. Uji coba produk dilakukan sebagai bahan pertimbangan revisi selanjutnya berdasarkan angket tanggapan dan komentar siswa. Adapun tahap uji coba produk dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut.

1) Pelaksanaan

- a) Guru membuka pelajaran;
- b) Guru memberikan pengajaran menggunakan media permainan Dhamdhaman edukatif selama 30 menit sembari siswa memperhatikan media permainan Dhamdhaman edukatif yang ditunjukkan;
- c) Peneliti memberikan lembar tanggapan siswa untuk diisi.

2) Data Hasil Uji Coba Produk

Berikut adalah hasil tanggapan siswa pada aspek pembelajaran media permainan Dhamdhaman edukatif adalah sebagai berikut.

Tabel 4.7 Hasil Penilaian Uji Coba Produk Aspek Tampilan Fisik

No.	Unsur Penilaian	Skor	Kategori Respon
1.	Kemenarikan warna	3,00	Layak
2.	Kemenarikan gambar	3,75	Layak
3.	Kemenarikan bentuk media	3,75	Layak
4.	Kejelasan bentuk media	3,25	Layak
Rata-rata		3,44	Layak

Dari hasil uji coba produk pada aspek pembelajaran secara keseluruhan memperoleh skor rata-rata 3,44 kategori layak.

Hasil tanggapan pada aspek materi terhadap media permainan Dhamdhaman edukatif adalah sebagai berikut.

Tabel 4.8 Hasil Penilaian Uji Coba Produk Aspek Materi

No.	Unsur Penilaian	Skor Rata-rata	Kategori Respon
1.	Kemudahan memainkan Dhamrawa	4,25	Layak
2.	Kemudahan menghafal tokoh pewayangan	3,25	Layak
3.	Kemenarikan keseluruhan media Dhamrawa	4,00	Layak
Rata-rata		3,83	Layak

Hasil uji coba produk pada aspek isi secara keseluruhan memperoleh skor rata-rata 3,83 kategori layak.

Berdasarkan hasil uji coba produk aspek materi, dapat disimpulkan bahwa media permainan Dhamdhaman edukatif ini “layak” untuk diujicobakan pemakaian dengan jumlah siswa yang lebih banyak.

Pada tahap uji coba lapangan awal ini terdapat revisi dari siswa yaitu anak meminta ukuran dam yang lebih besar.



Gambar 4.16 Dam Sebelum dan Sesudah Revisi

2. Hasil Revisi Uji Coba Lapangan Awal

Berdasarkan hasil uji coba lapangan awal dinyatakan bahwa media permainan Dhamdhaman edukatif sudah “layak” untuk digunakan siswa kelas V SD. Dalam pelaksanaan uji coba lapangan, siswa tidak mengalami kesulitan dalam menggunakan produk, namun terdapat sedikit revisi yaitu anak meminta ukuran dam yang tadinya diameter 1,5 cm menjadi lebih besar yaitu 2 cm.

3. Hasil Uji Coba Lapangan Utama

Produk media permainan Dhamdhaman edukatif dinyatakan layak, kemudian dilakukan uji lapangan utama di SD Negeri Sarikarya Condongcatur. Subjek uji coba lapangan utama dalam penelitian ini adalah 6 pasang siswa yaitu 3 pasang siswa pandai dan 3 pasang siswa tidak pandai yaitu 12 siswa kelas V SD Negeri Sarikarya Condongcatur. Uji coba produk dilakukan sebagai bahan pertimbangan revisi selanjutnya berdasarkan angket tanggapan dan komentar siswa. Adapun tahap uji coba produk dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut.

1) Pelaksanaan

- a) Guru membuka pelajaran;
- b) Guru memberikan pengajaran menggunakan media permainan Dhamdhaman edukatif selama 30 menit sembari siswa memperhatikan media permainan Dhamdhaman edukatif yang ditunjukkan;
- c) Peneliti memberikan lembar tanggapan siswa untuk diisi.

2) Data Hasil Uji Coba Produk

Berikut adalah hasil tanggapan siswa pada aspek pembelajaran media permainan Dhamdhaman edukatif adalah sebagai berikut.

Tabel 4.9 Hasil Penilaian Uji Coba Produk Aspek Tampilan Fisik

No.	Unsur Penilaian	Skor	Kategori Respon
1.	Kemenarikan warna	3,92	Layak
2.	Kemenarikan gambar	4,42	Layak
3.	Kemenarikan bentuk media	4,33	Layak
4.	Kejelasan bentuk media	4,08	Layak
Rata-rata		4,19	Layak

Dari hasil uji coba produk pada aspek pembelajaran secara keseluruhan memperoleh skor rata-rata 4,19 kategori layak.

Hasil tanggapan pada aspek materi terhadap media permainan Dhamdhaman edukatif adalah sebagai berikut.

Tabel 4.10 Hasil Penilaian Uji Coba Produk Aspek Materi

No.	Unsur Penilaian	Skor Rata-rata	Kategori Respon
1.	Kemudahan memainkan Dhamrawa	4,50	Layak
2.	Kemudahan menghafal tokoh pewayangan	3,58	Layak
3.	Kemenarikan keseluruhan media Dhamrawa	4,00	Layak
Rata-rata		4,03	Layak

Dari hasil uji coba produk pada aspek isi secara keseluruhan memperoleh skor rata-rata 4,03 kategori layak.

Dengan begitu dapat disimpulkan bahwa media permainan Dhamdhaman edukatif ini “layak” untuk diujicobakan pemakaian dengan jumlah siswa yang lebih banyak lagi.

4. Hasil Revisi Uji Coba Lapangan Utama

Berdasarkan hasil uji coba lapangan utama menyatakan bahwa media permainan Dhamdhaman edukatif sudah “layak” untuk digunakan dalam pembelajaran basa Jawa siswa kelas V SD, sehingga tidak melakukan revisi produk media pembelajaran yang telah dikembangkan.

5. Hasil Uji Coba Lapangan Operasional

Produk media permainan Dhamdhaman edukatif dinyatakan layak, kemudian dilakukan uji lapangan operasional di SD Negeri Sarikarya Condongcatur. Subjek uji coba lapangan operasional dalam penelitian ini adalah 10 pasang siswa yaitu 5 pasang siswa pandai dan 5 pasang siswa tidak pandai yaitu 20 siswa kelas V SD Negeri Sarikarya Condongcatur

yang mewakili kelompok yang memiliki kemampuan belajar rendah, sedang dan tinggi. Uji coba produk dilakukan sebagai bahan pertimbangan revisi selanjutnya berdasarkan angket tanggapan dan komentar siswa. Adapun tahap uji coba produk dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut.

1) Pelaksanaan

- a) Guru membuka pelajaran;
- b) Guru memberikan pengajaran menggunakan media permainan Dhamdhaman edukatif selama 30 menit sembari siswa memperhatikan media permainan Dhamdhaman edukatif yang ditunjukkan;
- c) Peneliti memberikan lembar tanggapan siswa untuk diisi.

2) Data Hasil Uji Coba Produk

Lembar tanggapan siswa menggunakan skala likert skala 1 sampai 5. Berikut adalah hasil tanggapan siswa pada aspek pembelajaran media permainan Dhamdhaman edukatif adalah sebagai berikut.

Tabel 4.11 Hasil Penilaian Uji Coba Produk Aspek Tampilan Fisik

No.	Unsur Penilaian	Skor	Kategori Respon
1.	Kemenarikan warna	4,17	Layak
2.	Kemenarikan gambar	4,58	Layak
3.	Kemenarikan bentuk media	4,50	Layak
4.	Kejelasan bentuk media	4,25	Layak
Rata-rata		4,38	Layak

Dari hasil uji coba produk pada aspek pembelajaran secara keseluruhan memperoleh skor rata-rata 4,38 kategori layak.

Hasil tanggapan pada aspek materi terhadap media permainan Dhamdhaman edukatif adalah sebagai berikut.

Tabel 4.12 Hasil Penilaian Uji Coba Produk Aspek Materi

No.	Unsur Penilaian	Skor Rata-rata	Kategori Respon
1.	Kemudahan memainkan Dhamrawa	4,67	Layak
2.	Kemudahan menghafal tokoh pewayangan	4,08	Layak
3.	Kemenarikan keseluruhan media Dhamrawa	4,25	Layak
Rata-rata		4,33	Layak

Dari hasil uji coba produk pada aspek isi secara keseluruhan memperoleh skor rata-rata 4,33 kategori layak.

Dengan begitu dapat disimpulkan bahwa media permainan Dhamdhaman edukatif ini “layak” untuk diujicobakan pemakaian dengan jumlah siswa yang lebih banyak.

6. Hasil Penyempurnaan Produk Akhir

Hasil penyempurnaan produk akhir ini didasarkan atas hasil uji coba yang telah dilakukan dan dapat dikatakan media Dhamdhaman sudah layak dan baik digunakan untuk pembelajaran tokoh pewayangan kelas V sekolah dasar. Uji coba tersebut siswa tidak mengalami kesulitan dalam menggunakan permainan. Kelayakan media ini dapat ditunjukkan bahwa sebelum siswa menggunakan permainan Dhamdhaman sulit menghafal dan sedikit memahami tokoh pewayangan. Kemudian setelah siswa menggunakan media Dhamdhaman, beberapa siswa mudah menghafal dan

memahami tokoh pewayangan. Perubahan hasil belajar siswa dari tidak mampu menghafal dan memahami tokoh pewayangan ini menghasilkan kesimpulan bahwa media permainan Dhamdhaman layak digunakan untuk pembelajaran tokoh pewayangan.

Deskripsi produk akhir dari media permainan Dhamdhaman adalah sebagai berikut :

- a. Media permainan Dhamdhaman dimainkan maksimal 2 siswa, dengan cara penggunaannya adalah bagi lawan yang kalah untuk menjawab kartu pertanyaan yang diberikan oleh lawan yang menang.
- b. Bahan papan permainan Dhamrawa adalah kertas tebal dengan ukuran 42,0 x 24,6 cm. Papan ini seperti papan catur yang terdiri dari 40 buah kotak atau petak merah hitam atau hitam putih berseling yang tersusun dalam pola 8 x 8. Terdapat 16 petak berwarna merah dan 16 petak berwarna hitam.
- c. Kartu pertanyaan berukuran 6,2 x 8,7 cm terbuat dari kertas ivory dan berisikan pertanyaan tentang tokoh pewayangan.
- d. Buku pintar berukuran 21,0 x 14,85 cm terbuat dari kertas yang berisi tentang materi yang akan ditanyakan pada kartu.
- e. Wadah kartu berukuran 9,2 x 6,7 x 1,2 cm terbuat dari kertas yang berguna untuk menyimpan kartu permainan.
- f. Wadah permainan berukuran 45,8 x 26,7 cm terbuat dari kertas yang berguna untuk menyimpan semua media permainan seperti papan dhamrawa, kartu pertanyaan, buku pintar, dan wadah kartu.

A. Pembahasan

Hasil penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa media permainan Dhamdhaman edukatif yang layak untuk digunakan oleh siswa kelas V SD Negeri Sarikarya Condongcatur Yogyakarta dalam mata pelajaran Basa Jawa pada materi tokoh pewayangan Mahabrata pada karakter bangsa manusia. Hasil kegiatan observasi awal terkumpul informasi bahwa guru dan siswa membutuhkan media pembelajarannya yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas V khususnya untuk pelajaran Basa Jawa, namun ketersediaan media pembelajaran di SD Negeri Sarikarya Condongcatur sangat minim serta guru masih kesulitan dalam menyampaikan pengajaran karena guru hanya menggunakan metode ceramah dengan pedoman buku.

Hasil kegiatan observasi terkumpul informasi bahwa media permainan Dhamdhaman edukatif menjadi suatu kebutuhan bagi siswa kelas V. Media permainan Dhamdhaman edukatif dapat meningkatkan kemampuan anak dalam memproses stimulus dan belajar aktif karena adanya proses komunikasi antara media dengan anak. Selain bermanfaat bagi anak, media permainan Dhamdhaman edukatif juga dapat membantu guru untuk menyampaikan stimulus dengan cara yang lebih menarik agar siswanya tidak bosan.

Berkenaan dengan hal itu dibutuhkan media yang dapat membantu siswa kelas V dalam memahami materi. Salah satu solusi alternatif yaitu dengan mengembangkan media berupa media permainan Dhamdhaman edukatif. Menurut Umar Hamalik dalam Arsyad (2011: 15) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam belajar mengajar membangkitkan motivasi dan rangsangan

kegiatan belajar dan bahkan memberikan pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Sedangkan Arsyad (2011: 26-27) menyatakan bahwa fungsi media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.

Berdasarkan hasil analisis potensi dan masalah ditemukan solusi dengan pengembangan media permainan Dhamdhaman edukatif, kemudian dilakukan pengumpulan data terkait isi media permainan Dhamdhaman edukatif. Selanjutnya media permainan Dhamdhaman edukatif didesain untuk menghasilkan produk awal dimana dalam mendesain media permainan Dhamdhaman edukatif ini sesuai dengan aspek pembelajaran dan kebutuhan siswa kelas V sehingga dihasilkan *prototype* yang siap dilakukan uji validasi. Selanjutnya *prototype* ini divalidasi oleh ahli media yaitu dosen Jurusan Teknologi Pendidikan, serta oleh ahli materi yaitu dosen jurusan Pendidikan Sekolah Dasar.

Hasil dari validasi oleh ahli materi dan ahli media berupa penilaian kelayakan dan masukan terhadap *prototype* media permainan Dhamdhaman edukatif sebagai dasar dilakukan revisi agar dapat diuji cobakan kepada siswa kelas V. Secara umum kriteria kelayakan media permainan Dhamdhaman edukatif dilihat dari aspek fisik, warna, ilustrasi dan estetika dengan berdasarkan gabungan pendapat ahli tentang kriteria media permainan Dhamdhaman edukatif layak digunakan. Berdasarkan data hasil penilaian oleh ahli media pada tahap I memperoleh skor rata-rata 3,70 kategori layak dengan revisi sesuai saran, hasil penilaian oleh ahli media pada Tahap II memperoleh skor rata-rata 4,36 kategori

layak dengan revisi sesuai saran, dan secara keseluruhan hasil validasi oleh ahli media tahap III memperoleh skor rata-rata 4,43 kategori layak tanpa revisi dan media permainan Dhamdhaman edukatif siap untuk diujicobakan kepada siswa kelas V. Hasil validasi aspek fisik, warna, ilustrasi dan estetika diperoleh hasil penilaian kategori layak. Revisi terbanyak yang dilakukan dalam kegiatan validasi media yaitu pada aspek fisik dengan mengganti bahan kertas yang tipis menjadi bahan yang tebal dan dianjurkan untuk dilaminating agar lebih bagus dan tidak mudah rusak. Revisi lainnya yaitu pada buah dam yang sebelumnya agak sulit dipegang oleh anak-anak diganti dengan bahan dan bentuk yang lebih mudah dipegang oleh anak. Revisi selanjutnya adalah kurangnya informasi mengenai cara bermain yang diperbaiki dengan menambahkan secara lengkap mengenai informasi cara bermain Dhamrawa.

Selanjutnya hasil penilaian oleh ahli materi pada tahap I secara keseluruhan skor mendapatkan nilai rata-rata 3,00 kategori cukup layak dengan revisi sesuai saran oleh ahli materi, hasil validasi oleh ahli materi pada tahap II memperoleh skor rata-rata 3,60 kategori layak tanpa revisi dan bahan media permainan Dhamdhaman edukatif siap untuk diujicobakan kepada siswa kelas V, dan secara keseluruhan hasil validasi oleh ahli materi pada tahap III memperoleh skor rata-rata 4,60 kategori layak tanpa revisi dan bahan media permainan Dhamdhaman edukatif siap untuk diujicobakan kepada siswa kelas V. Hasil validasi aspek materi diperoleh hasil penelitian dengan kategori layak dimana setelah dilakukan revisi terhadap media permainan Dhamdhaman edukatif pada aspek tujuan pembelajaran, belum digunakannya pengantar dalam bentuk basa Jawa, dan

materi yang kurang sesuai muatan materi dalam kurikulum, sehingga peneliti memperbaikinya agar materi dalam media permainan Dhamrawa mudah diterima oleh siswa dalam proses pembelajarannya.

Berdasarkan hasil validasi, maka media permainan Dhamdhaman edukatif layak dirancang berdasarkan kriteria yang ada yaitu baik aspek materi maupun aspek media. Berdasarkan aspek media, media permainan Dhamdhaman edukatif yang dihasilkan telah memenuhi kriteria kelayakan yang memuat komponen secara lengkap dan dirancang berdasarkan prinsip belajar sambil bermain, hal ini ditandai dengan motivasi, partisipasi aktif siswa, dan umpan balik dari permainan. Dan ini telah sesuai dengan tahapan dan hasil uji coba di SD Negeri Sarikarya Condongcatur yang sudah dilakukan dalam menghasilkan media permainan Dhamdhaman edukatif, maka dapat disimpulkan media permainan Dhamdhaman edukatif ini layak digunakan sebagai media belajar mandiri bagi siswa kelas V khususnya di SD Negeri Sarikarya Condongcatur dan pada umumnya untuk siswa SD kelas V. Dan sejalan dengan aspek materi, materi yang ada dalam media permainan Dhamdhaman edukatif sesuai dengan kurikulum, dan sesuai dengan karakter siswa kelas V, materi disajikan secara jelas dengan menggunakan basa baku dan mudah dipahami oleh siswa kelas V.

B. Keterbatasan Penelitian

Hasil penelitian dan pengembangan produk media permainan Dhamdhaman edukatif ini tidak terlepas dari beberapa keterbatasan, diantaranya adalah:

1. Permainan Dhamdhaman edukatif ini hanya untuk siswa kelas V Sekolah Dasar dalam pelajaran Basa Jawa pada materi tokoh pewayangan Mahabrata pada karakter bangsa manusia saja, sehingga cakupannya belum cukup luas.
2. Media permainan Dhamdhaman edukatif ini hanya dapat dimainkan oleh 2 orang saja, jadi harus bergantian jika ingin dilakukan oleh beberapa orang.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Penelitian ini telah menghasilkan produk berupa media permainan Dhamdhaman edukatif untuk pelajaran Basa Jawa dengan materi tokoh pewayangan Mahabrata pada karakter bangsa manusia yang layak digunakan oleh siswa SD kelas V dengan ukuran papan permainan Dhamrawa 42,0 x 24,6 cm yang berbentuk seperti papan catur yang terdiri dari 40 buah kotak atau petak merah hitam atau hitam putih berseling yang tersusun dalam pola 8 x 8. Terdapat 16 petak berwarna merah dan 16 petak berwarna hitam. Selanjutnya media kartu pertanyaan berukuran 6,2 x 8,7 cm, buku pintar berukuran 21,0 x 14,85 cm, wadah kartu berukuran 9,2 x 6,7 x 1,2 cm, Dam permainan berbentuk lingkaran dengan diameter sepanjang 2 cm yang berbahan dasar plastik, dan wadah permainan berukuran 45,8 x 26,7 cm.

B. Saran

Adapun saran berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media permainan Dhamdhaman edukatif untuk siswa SD kelas V di SD Negeri Sarikarya Condongcatur Yogyakarta adalah sebagai berikut.

1. Bagi guru dapat mengimplementasikan media permainan Dhamdhaman edukatif dalam pembelajaran basa Jawa pada materi tokoh pewayangan yang lainnya, dikarenakan mampu meningkatkan kemampuan belajar siswa.

2. Bagi siswa dapat menggunakan media permainan Dhamdhaman edukatif untuk membantu dalam proses pembelajaran di kelas maupun untuk belajar mandiri di rumah.

C. Diseminasi dan Pengembangan Lebih Lanjut

1. Diseminasi

Produk media permainan Dhamdhaman edukatif dapat didesiminasikan melalui beberapa cara yaitu :

- a. Diseminasi melalui kegiatan tatap muka dengan cara membagikan produk media permainan Dhamdhaman edukatif dan buku petunjuk kepada siswa kelas V SD Negeri Sarikarya Condongcatur.
- b. Diseminasi melalui kegiatan tatap muka dengan cara melakukan pelatihan pengembangan media pembelajaran kepada siswa kelas V SD Negeri Sarikarya Condongcatur atau kepada pihak-pihak yang tertarik dengan media pembelajaran.
- c. Diseminasi melalui kegiatan tatap muka dengan cara memperkenalkan produk media permainan Dhamdhaman edukatif melalui seminar dan diskusi ilmiah yang berkaitan dengan peningkatan kualitas pembelajaran, perkembangan media pembelajaran ataupun sejenisnya.

2. Pengembangan Lebih Lanjut

Pengembangan produk media permainan Dhamdhaman edukatif untuk siswa kelas V SD Negeri Sarikarya Condongcatur lebih lanjut meliputi:

- a. Peneliti lain diharapkan dapat mengembangkan media permainan Dhamdhaman edukatif dengan subjek dan materi yang berbeda serta dapat mengetahui pengaruh dan keefektifan dari media permainan Dhamdhaman edukatif tersebut dalam kegiatan pembelajaran.
- b. Penyajian materi dengan ilustrasi tokoh pewayangan perlu diperbanyak lagi, sehingga akan menambah pengetahuan siswa lebih banyak lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Amat Sugeng Gianto. (2016). Peningkatan Kemampuan Memahami Cerita Wayang Tokoh Yudhistira Melalui Model Pembelajaran *Group Investigation*, Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia (JPPI), Vol. 1, No. 2.
- Arsyad. Azhar. (1997). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- _____. (2005). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- _____. (2011). *Media Pembelajaran*. cetakan ke-15. Jakarta: Rajawali Pers.
- Betteridge. (1994). *Games For Language Learning*. New York: Universiti Press Crombridge
- Borg, W. R. & Gall, M. D. (2003). *Educational research: an introduction (7th ed.)*. New York: Longman, Inc.
- Darmadi, Hamid. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Ismail Andang. (2009). *Education Games*. Yogyakarta: Pro U Media
- Muhammad, As'adi. (2009). *The Power of Outbound Training*. Yogyakarta: Power Books (Ihdiana)
- Mulyono, Sri. (1989). *Simbolisme dan Mistikisme dalam Wayang*. Jakarta: CV Haji Masagung
- Rohani, Ahmad, (1997). *Media Intruksional Edukatif*. Jakarta : Rineka Cipta
- Sadiman, Arief S, dkk. (2008). *Media pendidikan*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Singgih Saputra, Riyadi, dan Yulianti, (2014) Pengaruh Penggunaan Media *Audio Visual* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Jawa, PGSD FKIP Universitas Sebelas Maret Surakarta
- Soedarsono. (1998). *Seni Pertunjukan Indonesia di Era Globalisasi*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sopiawati, Iis. (2010). *Comment Faire Les Étudiants a être Creatifs dans L'Apprentissage de La Production Écrite a Travers des Jeux?*. UPI: tidak diterbitkan.

- Subarjah. Herman. (2011) *Pendekatan Ketrampilan Taktis dalam Pembelajaran Bulu Tangkis*. Jakarta: Depdiknas
- Sudjana. N., (1983). *Media Pengajaran*, Bandung: Sinar Baru.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif R&B*. Bandung: Aflabeta.
- Supartinah. (2010). Peningkatan Penguasaan Aksara Jawa Pada Siswa Kelas IV SDN Golo Pendekatan *Cooperative Learning* Tehnik Jigsaw dan Media Kartu Aksara. *Skripsi*. Yogyakarta: FKIP UNY
- Susilana, Rudi.(2008). *Media Pembelajaran*. Bandung :CV Wacana Prima
- Sumantri. Mulyani. (1999). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Dirjen Dikti Depdikbud
- Suyono. (2011). *Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Konsep Dasar*. Bandung: Rosdakarya

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Ijin Penelitian Fakultas



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telpn (0274) 540611 pesawat 405, Fax (0274) 5406611
Laman: fip.uny.ac.id, E-mail: humas.fip@uny.ac.id

Nomor : 18 /UN34.11/DT/Pen/2017
Lampiran : 1 (satu) Bendel Proposal
Hal : Permohonan Izin Penelitian

29 Agustus 2017

Yth. Bupati Sleman

c.q. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Sleman
Jl. Candi Gebang No.1, Beran, Tridadi, Sleman, Yogyakarta 55511
Telp. dan Fax. (0274) 864650 atau (0274) 868405 ext. 1186

Diberitahukan dengan hormat, bahwa untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik yang ditetapkan oleh Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, mahasiswa berikut ini diwajibkan melaksanakan penelitian:

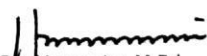
Nama : Danu Setiaji Nugraha
NIM : 13105241003
Prodi/Jurusan : TP/KTP
Alamat : Jl. Masjid Alhidayah RT/RW.01/14, Wanareja, Cilacap

Sehubungan dengan hal itu, perkenankanlah kami memintakan izin mahasiswa tersebut melaksanakan kegiatan penelitian dengan ketentuan sebagai berikut:

Tujuan : Memperoleh Data Penelitian Tugas Akhir Skripsi
Lokasi : SD Negeri Sarikarya, Sleman
Subyek : Kepala Sekolah, Guru, Siswa
Obyek : Pembelajaran dengan Menggunakan APE
Waktu : Agustus - November 2017
Judul : Pengembangan Media Permainan Edukatif Damrawa pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa untuk Siswa SD Kelas V

Atas perhatian dan kerjasama yang baik kami mengucapkan terima kasih.

Dekan,


Dr. Haryanto, M.Pd.
NIP196009021987021001

Tembusan:

1. Kepala Sekolah SD Negeri Sarikarya, Sleman
2. Ketua Jurusan KTP FIP
3. Mahasiswa ybs.

Lampiran 2. Surat Ijin Badan Perencanaan Pembangunan Daerah (BAPPEDA)



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Jalan Parasamya Nomor 1 Beran, Tridadi, Sleman, Yogyakarta 55511
Telepon (0274) 868800, Faksimile (0274) 868800
Website: www.bappeda.slemankab.go.id, E-mail: bappeda@slemankab.go.id

SURAT IZIN

Nomor : 070 / Bappeda / 3260 / 2017

TENTANG
PENELITIAN

KEPALA BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Dasar : Peraturan Bupati Sleman Nomor : 45 Tahun 2013 Tentang Izin Penelitian, Izin Kuliah Kerja Nyata,
Dan Izin Praktik Kerja Lapangan.
Menunjuk : Surat dari Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kab. Sleman
Nomor : 070/Kesbangpol/3118/2017 Tanggal : 30 Agustus 2017
Hal : Rekomendasi Penelitian

MENGIZINKAN :

Kepada :
Nama : DANU SETIAJI NUGRAHA
No.Mhs/NIM/NIP/NIK : 13105241003
Program/Tingkat : S1
Instansi/Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta
Alamat instansi/Perguruan Tinggi : Jl. Colombo No. 1 Sleman Yogyakarta
Alamat Rumah : Cikukun Adimulya Wanareja Cilacap
No. Telp / HP : 087736520888
Untuk : Mengadakan Penelitian / Pra Survey / Uji Validitas / ~~Uji~~ dengan judul
PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN EDUKATIF DAMRAWA PADA
MATA PELAJARAN BAHASA JAWA UNTUK SISWA KELAS V
Lokasi : SD N Sarikarya Condongcatur Depok
Waktu : Selama 3 Bulan mulai tanggal 30 Agustus 2017 s/d 29 Nopember 2017

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Wajib melaporkan diri kepada Pejabat Pemerintah setempat (Camat/ Kepala Desa) atau Kepala Instansi untuk mendapat petunjuk seperlunya.
2. Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan setempat yang berlaku.
3. Izin tidak disalahgunakan untuk kepentingan-kepentingan di luar yang direkomendasikan.
4. Wajib menyampaikan laporan hasil penelitian berupa 1 (satu) CD format PDF kepada Bupati diserahkan melalui Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah.
5. Izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan di atas.

Demikian izin ini dikeluarkan untuk digunakan sebagaimana mestinya, diharapkan pejabat pemerintah/non pemerintah setempat memberikan bantuan seperlunya.

Setelah selesai pelaksanaan penelitian Saudara wajib menyampaikan laporan kepada kami 1 (satu) bulan setelah berakhirnya penelitian.

Dikeluarkan di Sleman

Pada Tanggal : 30 Agustus 2017

a.n. Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah

Tembusan :

1. Bupati Sleman (sebagai laporan)
 2. Kepala Dinas Pendidikan Kab. Sleman
 3. Kepala UPT Pelayanan Pendidikan Kec. Depok
 4. Kepala SD N Sarikarya Condongcatur Depok
 5. Dekan FIP UY
- Yang Bersangkutan

Sekretaris
u.b.

Kepala Bidang Penelitian, Pengembangan dan
Pengendalian



Ir. RATYANI HIDAYATI, MT
Pembina, IV/a
NIP. 19660828 199303 2 012

Lampiran 3. Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah : SD Negeri Sarikarya Condongcatur
Pelajaran : Basa Jawa
Kelas / Semester : V
Alokasi Waktu : 2 X Pertemuan

STANDAR KOMPETENSI

1. Mampu mengenal sekilas tentang sosok perwayangan Mahabrata
2. Mampu mengetahui sekilas tentang sifat dari tokoh perwayangan Mahabrata
3. Mampu menyebutkan gambar dari tokoh perwayangan

KOMPETENSI DASAR

1. Memperkenalkan sosok perwayangan Mahabrata
2. Memperkenalkan sifat dalam tokoh Memperkenalkan

LINDIKATOR

1. Menyebutkan tokoh-tokoh wayang Mahabrata pada karakter bangsa manusia
2. Menjelaskan watak tokoh-tokoh wayang Mahabrata pada karakter bangsa manusia

II. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah proses belajar mengajar siswa dapat :

1. Mampu mengenal sekilas tentang sosok perwayangan Mahabrata
2. Mampu mengetahui sekilas tentang sifat dari tokoh perwayangan Mahabrata
3. Mampu menyebutkan gambar dari tokoh perwayangan

III. MATERI PEMBELAJARAN

Watak tokoh-tokoh tokoh pewayangan Mahabrata pada karakter bangsa manusia

IV. METODE PEMBELAJARAN

- Ceramah
- Diskusi
- Tanya jawab
- Penugasan

V. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Pertemuan Kesatu (1)

Kegiatan awal

- Tanya jawab tentang tokoh wayang Mahabrata pada karakter bangsa manusia yang ditunjukkan guru.
- Siswa menjawab pertanyaan yang diajukan guru.
- Siswa menyebutkan tokoh wayang yang ditunjukkan guru.
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Kegiatan Inti

- Dengan disertai Tanya jawab, guru menceritakan tentang watak Mahabrata pada karakter bangsa manusia.
- Siswa menjawab secara pertanyaan dari guru tentang watak tokoh wayang Mahabrata pada karakter bangsa manusia.
- Guru dan siswa membuat kesimpulan materi.
- Siswa menceritakan kembali watak yang dimiliki Mahabrata pada karakter bangsa manusia

Kegiatan Penutup

- Guru dan siswa membuat kesimpulan materi.
- Siswa dan guru melakukan refleksi.

Pertemuan Kedua (2)

Kegiatan Awal

- Tanya jawab materi pada pertemuan yang lalu.

Kegiatan Inti

- Siswa mendengarkan cerita guru tentang watak Mahabrata pada karakter bangsa manusia.
- Tanya jawab isi cerita.
- Siswa secara kelompok mendiskusikan perbedaan watak tokoh-tokoh wayang tersebut.
- Setiap wakil kelompok mempresentasikan hasil diskusi.
- Pembahasan hasil kerja kelompok.
- Siswa bersama guru membuat kesimpulan.
- Siswa mencatat hasil kesimpulan

Kegiatan Penutup

- Siswa bersama guru melakukan refleksi.
- Guru berpesan kepada siswa supaya mencontoh watak yang baik dari cerita watak tokoh wayang.

VI. MEDIA DAN SUMBER BAHAN

- Buku Pelajaran
- Gambar tokoh pewayangan Mahabrata pada karakter bangsa manusia
- Media permainan Dhamdhaman edukatif

VII. PENILAIAN

- Bentuk tes : lisan dan tertulis
- Instrument : lembar soal (terlampir)

Lampiran 4. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media

**LEMBAR INSTRUMEN UNTUK AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN EDUKATIF DHAMDHAMAN
PELAJARAN BASA JAWA (DHAMRAWA)
UNTUK SISWA SD KELAS V**

Pelajaran : Basa Jawa
Sasaran Pengguna : Siswa SD Kelas V
Pengembang : Danu Setiji Nugraha
Evaluator : Estu Miyarso, M.Pd
Tanggal : 28 Agustus 2017

Lembar evaluasi ini dimaskudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/ibu sebagai ahli materi dalam “Pengembangan Media Permainan Edukatif Dhamdhaman Pelajaran Basa Jawa (Dhamrawa) Untuk Siswa SD Kelas V”. Pendapat, kritik, saran, penilaian dan koreksi sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut mohon Bapak/ibu untuk sedia memberi jawaban pada setiap aspek penilaian yang tercantum dalam tabel dibawah dengan memberikan tanda “v” pada kolom 1,2,3, 4 atau 5,

Keterangan Skala Penilaian :

1 = Sangat Kurang	3 = Cukup	5 = Sangat Baik
2 = Kurang	4 = Baik	

Komentar atau saran Bapak/Ibu mohon dituliskan pada lembar tambahan yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu mengisi lembar evaluasi ini, saya mengucapkan terimakasih.

Aspek Penilaian	No	Indikator	Skala Penilaian				
			1	2	3	4	5
Aspek fisik	1	Kesederhanaan desain					
	2	Jenis bahan yang digunakan					
	3	Kemenarikan bentuk media					
	4	Keawetan bahan yang digunakan					
	5	Keamanan media jika digunakan					
	6	Keserasian ukuran papan Damrawa					
	7	Kekuatan bahan yang digunakan					
Warna	8	Warna-warna yang digunakan dapat menarik perhatian siswa					
	9	Kesesuaian warna yang digunakan dengan karakteristik siswa					
	10	Media dapat memudahkan siswa untuk memahami tokoh pewayangan					
Ilustrasi	11	Kejelasan gambar					
Estetika	12	Kesesuaian ukuran					
	13	Media yang ringan dan menarik					
	14	Kombinasi warna seluruh media					

Komentar dan Saran Umum

.....

.....

.....

.....

Lampiran 5. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi

LEMBAR INSTRUMEN UNTUK AHLI MATERI PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN EDUKATIF DHAMDHAMAN PELAJARAN BASA JAWA (DHAMRAWA) UNTUK SISWA SD KELAS V

Mata Pelajaran : Basa Jawa
Sasaran Pengguna : Siswa SD Kelas V
Pengembang : Danu Setiji Nugraha
Evaluator : Supartinah, M Hum
Tanggal : 31 Agustus 2017

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/ibu sebagai ahli materi dalam “Pengembangan Media Permainan Edukatif Dhamdhaman Pelajaran Basa Jawa (Dhamrawa) Untuk Siswa SD Kelas V”. Pendapat, kritik, saran, penilaian dan koreksi sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut mohon Bapak/ibu untuk sedia memberi jawaban pada setiap aspek penilaian yang tercantum dalam tabel dibawah dengan memberikan tanda “v” pada kolom 1,2,3, 4 atau 5.

A. Petunjuk

- Isilah tanda check (✓) pada kolom yang Bapak/Ibu anggap sesuai dengan aspek penilaian yang ada.
- Kriteria penilaian:
 - 5 : Sangat Baik
 - 4 : Baik
 - 3 : Cukup
 - 2 : Kurang
 - 1 : Sangat Kurang
- Jika ada komentar, kritik dan saran mohon ditulis pada kolom yang telah disediakan

B. Penilaian

No	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian materi dengan kurikulum					
2	Kesesuaian media untuk mengembangkan aspek kognitif dalam mengenalkan tokoh pewayangan					
3	Penyajian materi dapat mengembangkan pemahaman tokoh pewayangan mengenai bentuk wayang dan karakternya					
4	Kesesuaian materi dengan kemampuan siswa					
5	Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa					
6	Bersifat konkret (mengkonkretkan materi pengenalan tokoh pewayangan)					
7	Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan siswa					
8	Kesesuaian media untuk memperjelas materi					
9	Penyajian materi dapat melatih kemampuan kognitif siswa dalam menyambungkan kepingan Damrawa					
10	Materi menarik dan memotivasi siswa					

Komentar dan Saran Umum

.....

.....

.....

.....

.....

.....

C. Kesimpulan

Setelah memperoleh rata-rata dari aspek kualitas dengan rumus :

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

\bar{x} : Skor rata-rata aspek kualitas

$\sum x$: Total skor tiap aspek kualitas

n : Jumlah instrumen

Maka, Nilai rata-rata kemudian dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan media pembelajaran menggunakan skala likert.

Rumus	Rerata Skor	Klasifikasi	Konversi
$X > \bar{x}_i + 1,8 \times sb_i$	$> 4,2$	Sangat Baik	Layak
$\bar{x}_i + 0,6 \times sb_i < X \leq \bar{x}_i + 1,8 \times sb_i$	$> 3,4 - 4,2$	Baik	
$\bar{x}_i - 0,6 \times sb_i < X \leq \bar{x}_i + 0,6 \times sb_i$	$> 2,6 - 3,4$	Cukup	
$\bar{x}_i - 1,8 \times sb_i < X \leq \bar{x}_i - 0,6 \times sb_i$	$> 1,8 - 2,6$	Kurang	Tidak Layak
$X \leq \bar{x}_i - 1,8 \times sb_i$	$\leq 1,8$	Sangat Kurang	

Rata-rata aspek kualitas materi pada Media Pembelajaran Interaktif adalah :

Dari data diatas, maka Multimedia Pembelajaran Interaktif ini:

1. Layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi.
2. Layak uji coba lapangan dengn revisi sesuai saran.
3. Tidak layak

Yogyakarta, 31 Agustus 2017

Ahli Materi,

Supartinah, M.Hum.

NIP. 19800312 200501 2 001

Lampiran 6. Kisi-Kisi Instrumen Respon Siswa

HASIL PENELITIAN LAPANGAN PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN EDUKATIF DHAMDHAMAN PELAJARAN BASA JAWA (DHAMRAWA) UNTUK SISWA SD KELAS V

Nama Siswa :

Siswa memberi jawaban pada setiap aspek penilaian yang tercantum dalam tabel dibawah dengan memberikan tanda “v” pada kolom 1,2,3, 4 atau 5,

Keterangan Skala Penilaian :

1 = Sangat Kurang

3 = Cukup

5 = Sangat Baik

2 = Kurang

4 = Baik

Aspek Penilaian	No	Indikator	Skala Penilaian				
			1	2	3	4	5
Tampilan Fisik	1	Kemenarikan warna					
	2	Kemenarikan gambar					
	3	Kemenarikan bentuk media					
	4	Kejelasan bentuk media					
Materi	5	Kemudahan memainkan Damrawa					
	6	Kemudahan menghafal tokoh pewayangan					
	7	Kemenarikan keseluruhan media Damrawa					

Catatatan/Saran

.....

.....

.....

Kesimpulan

Rata-rata aspek kualitas media pembelajaran DHAMRAWA dari penilaian data di atas, maka APE ini dinyatakan :

1. Layak
2. Tidak layak

Yogyakarta, September 2017

Responden

Lampiran 7. Surat Permohonan Validasi Ahli Media

**LEMBAR INSTRUMEN UNTUK AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN EDUKATIF
DAMDAMAN MATA PELAJARAN BAHASA JAWA (DAMRAWA)
UNTUK SISWA SD KELAS V SD NEGERI SARIKARYA
CONDONGCATUR DEPOK SLEMAN**

Mata Pelajaran : Bahasa Jawa
Sasaran Pengguna : Siswa SD Kelas V
Pengembang : Danu Setiaji Nugraha
Evaluator : Estu Miyarso, M.Pd
Tanggal : 28 Agustus 2017

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/ibu sebagai ahli materi dalam “Pengembangan Media Permainan Edukatif Damdaman Mata Pelajaran Bahasa Jawa (DAMRAWA) Untuk Siswa SD Kelas V SD Negeri Sarikarya Condongcatur Depok Sleman”. Pendapat, kritik, saran, penilaian dan koreksi sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut mohon Bapak/ibu untuk sedia memberi jawaban pada setiap aspek penilaian yang tercantum dalam tabel dibawah dengan memberikan tanda “v” pada kolom 1,2,3, 4 atau 5,

Keterangan Skala Penilaian :

1 = Sangat Kurang	3 = Cukup	5 = Sangat Baik
2 = Kurang	4 = Baik	

Komentar atau saran Bapak/Ibu mohon dituliskan pada lembar tambahan yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu mengisi lembar evaluasi ini, saya mengucapkan terimakasih.

Aspek Penilaian	No	Indikator	Skala Penilaian				
			1	2	3	4	5
Aspek fisik	1	Kesederhanaan desain					✓
	2	Jenis bahan yang digunakan	✓				
	3	Kemenarikan bentuk media				✓	
	4	Keawetan bahan yang digunakan		✓			
	5	Keamanan media jika digunakan				✓	
	6	Keserasian ukuran papan Damrawa				✓	
	7	Kekuatan bahan yang digunakan		✓			
Warna	8	Warna-warna yang digunakan dapat menarik perhatian siswa				✓	
	9	Kesesuaian warna yang digunakan dengan karakteristik siswa				✓	
	10	Media dapat memudahkan siswa untuk memahami tokoh pewayangan			✓		
Ilustrasi	11	Kejelasan gambar				✓	
Estetika	12	Kesesuaian ukuran				✓	
	13	Media yang ringan dan menarik				✓	
	14	Kombinasi warna seluruh media				✓	

Komentar dan Saran Umum

- Bahan ganti dg kutar yg lebih tebal kalau perlu dilaminating
- Buah dan diganti dg bahan & bentuk yg lebih mudah dipegang anak
- coretan kamatan & buku printer beri informasi yg jelas!

Kesimpulan

Setelah memperoleh rata-rata dari aspek kualitas dengan rumus :

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

\bar{x} : Skor rata-rata aspek kualitas

$\sum x$: Total skor tiap aspek kualitas

n : Jumlah instrumen

Maka, Nilai rata-rata kemudian dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan media pembelajaran menggunakan skala likert.

Rumus	Rerata Skor	Klasifikasi	Konversi
$X > \bar{x}_i + 1,8 \times sb_i$	$> 4,2$	Sangat Baik	Layak
$\bar{x}_i + 0,6 \times sb_i < X \leq \bar{x}_i + 1,8 \times sb_i$	$> 3,4 - 4,2$	Baik	
$\bar{x}_i - 0,6 \times sb_i < X \leq \bar{x}_i + 0,6 \times sb_i$	$> 2,6 - 3,4$	Cukup	
$\bar{x}_i - 1,8 \times sb_i < X \leq \bar{x}_i - 0,6 \times sb_i$	$> 1,8 - 2,6$	Kurang	Tidak Layak
$X \leq \bar{x}_i - 1,8 \times sb_i$	$\leq 1,8$	Sangat Kurang	

Rata-rata aspek kualitas media pembelajaran DAMRAWA dari penilaian data di atas, maka APE ini dinyatakan :

1. Layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi.
2. Layak uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak

Yogyakarta, 4 September 2017

Ahli Materi,



Estu Miwarso, M.Pd

NIP. 19770203 200501 1 002

Lampiran 8. Surat Permohonan Validasi Ahli Materi

26

**LEMBAR INSTRUMEN UNTUK AHLI MATERI
PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN EDUKATIF
DAMDAMAN MATA PELAJARAN BAHASA JAWA (DAMRAWA)
UNTUK SISWA SD KELAS V SD NEGERI SARIKARYA
CONDONGCATUR DEPOK SLEMAN**

Mata Pelajaran : Bahasa Jawa
Sasaran Pengguna : Siswa SD Kelas V
Pengembang : Danu Setiaji Nugraha
Evaluator : Supartinah, M Hum
Tanggal : 31 Agustus 2017

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/ibu sebagai ahli materi dalam "Pengembangan Media Permainan Edukatif Damdaman Mata Pelajaran Bahasa Jawa (DAMRAWA) Untuk Siswa SD Kelas V SD Negeri Sarikarya Condongcatur Depok Sleman". Pendapat, kritik, saran, penilaian dan koreksi sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut mohon Bapak/ibu untuk sedia memberi jawaban pada setiap aspek penilaian yang tercantum dalam tabel dibawah dengan memberikan tanda "v" pada kolom 1,2,3, 4 atau 5,

Keterangan Skala Penilaian :

1 = Sangat Kurang	3 = Cukup	5 = Sangat Baik
2 = Kurang	4 = Baik	

Kesimpulan

Setelah memperoleh rata-rata dari aspek kualitas dengan rumus :

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

\bar{x} : Skor rata-rata aspek kualitas

$\sum x$: Total skor tiap aspek kualitas

n : Jumlah instrumen

Maka, Nilai rata-rata kemudian dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan media pembelajaran menggunakan skala likert.

Rumus	Rerata Skor	Klasifikasi	Konversi
$X > \bar{x}_i + 1,8 \times sb_i$	$> 4,2$	Sangat Baik	Layak
$\bar{x}_i + 0,6 \times sb_i < X \leq \bar{x}_i + 1,8 \times sb_i$	$> 3,4 - 4,2$	Baik	
$\bar{x}_i - 0,6 \times sb_i < X \leq \bar{x}_i + 0,6 \times sb_i$	$> 2,6 - 3,4$	Cukup	
$\bar{x}_i - 1,8 \times sb_i < X \leq \bar{x}_i - 0,6 \times sb_i$	$> 1,8 - 2,6$	Kurang	Tidak Layak
$X \leq \bar{x}_i - 1,8 \times sb_i$	$\leq 1,8$	Sangat Kurang	

Rata-rata aspek kualitas materi pada Media Pembelajaran Interaktif adalah :

Dari data diatas, maka Multimedia Pembelajaran Interaktif ini:

1. Layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi.
2. Layak uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak

Yogyakarta, 31 Agustus 2017

Ahli Materi,

Supartinah, M.Hum.

NIP. 19800312 200501 2 001

Komentar atau saran Bapak/Ibu mohon dituliskan pada lembar tambahan yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu mengisi lembar evaluasi ini, saya mengucapkan terimakasih.

No	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian materi dengan kurikulum				✓	
2	Kesesuaian media untuk mengembangkan aspek kognitif dalam mengenalkan tokoh pewayangan				✓	
3	Penyajian materi dapat mengembangkan pemahaman tokoh pewayangan mengenai bentuk wayang dan karakternya			✓		
4	Kesesuaian materi dengan kemampuan siswa			✓		
5	Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa			✓		
6	Bersifat konkret (mengkonkretkan materi pengenalan tokoh pewayangan)			✓		
7	Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan siswa				✓	
8	Kesesuaian media untuk memperjelas materi				✓	
9	Penyajian materi dapat melatih kemampuan kognitif siswa dalam menyambungkan kepingan Damrawa				✓	
10	Materi menarik dan memotivasi siswa				✓	

Komentar dan Saran Umum

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Lampiran 9. Hasil Validasi Ahli Media Tahap I

No.	Aspek	Σ Instrumen	Ahli Media	Kategori
1.	Aspek fisik	14	3,14	Layak
2.	Warna	14	3,67	Layak
3.	Ilustrasi	14	4,00	Layak
4.	Estetika	14	4,00	Layak
Skor rata-rata keseluruhan			3,70	Layak

Lampiran 10. Hasil Validasi Ahli Media Tahap II

No .	Aspek	Σ Instrumen	Ahli Media	Kategori
1.	Aspek fisik	14	4,43	Layak
2.	Warna	14	4,00	Layak
3.	Ilustrasi	14	5,00	Layak
4.	Estetika	14	4,00	Layak
Skor rata-rata keseluruhan			4,36	Layak

Lampiran 11. Hasil Validasi Ahli Media Tahap III

No.	Aspek	Σ Instrumen	Ahli Media	Kategori
1.	Aspek fisik	14	4,71	Layak
2.	Warna	14	4,00	Layak
3.	Ilustrasi	14	4,00	Layak
4.	Estetika	14	5,00	Layak
Skor rata-rata keseluruhan			4,43	Layak

Lampiran 12. Hasil Validasi Ahli Materi Tahap I

No	Indikator	Skor	Kategori
1	Kesesuaian materi dengan kurikulum	2	Kurang
2	Kesesuaian media untuk mengembangkan aspek kognitif dalam mengenalkan tokoh pewayangan	3	Cukup
3	Penyajian materi dapat mengembangkan pemahaman tokoh pewayangan mengenai bentuk wayang dan karakternya	2	Kurang
4	Kesesuaian materi dengan kemampuan siswa	3	Cukup
5	Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa	3	Cukup
6	Bersifat konkret (mengkonkretkan materi pengenalan tokoh pewayangan)	3	Cukup
7	Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan siswa	3	Cukup
8	Kesesuaian media untuk memperjelas materi	4	Baik
9	Penyajian materi dapat melatih kemampuan kognitif siswa dalam menyambungkan kepingan Damrawa	3	Cukup
10	Materi menarik dan memotivasi siswa	4	Baik
Jumlah		30	Layak
Rata-rata skor		3,0	

Lampiran 13. Hasil Validasi Ahli Materi Tahap II

No	Indikator	Skor	Kategori
1	Kesesuaian materi dengan kurikulum	4	Baik
2	Kesesuaian media untuk mengembangkan aspek kognitif dalam mengenalkan tokoh pewayangan	4	Baik
3	Penyajian materi dapat mengembangkan pemahaman tokoh pewayangan mengenai bentuk wayang dan karakternya	3	Cukup
4	Kesesuaian materi dengan kemampuan siswa	3	Cukup
5	Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa	3	Cukup
6	Bersifat konkret (mengkonkretkan materi pengenalan tokoh pewayangan)	3	Cukup
7	Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan siswa	4	Baik
8	Kesesuaian media untuk memperjelas materi	4	Baik
9	Penyajian materi dapat melatih kemampuan kognitif siswa dalam menyambungkan kepingan Damrawa	4	Baik
10	Materi menarik dan memotivasi siswa	4	Baik
Jumlah		36	Layak
Rata-rata skor		3,60	

Lampiran 14. Hasil Validasi Ahli Materi Tahap III

No	Indikator	Skor	Kategori
1	Kesesuaian materi dengan kurikulum	4	Baik
2	Kesesuaian media untuk mengembangkan aspek kognitif dalam mengenalkan tokoh pewayangan	5	Sangat Baik
3	Penyajian materi dapat mengembangkan pemahaman tokoh pewayangan mengenai bentuk wayang dan karakternya	4	Baik
4	Kesesuaian materi dengan kemampuan siswa	5	Sangat Baik
5	Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa	5	Sangat Baik
6	Bersifat konkret (mengkonkretkan materi pengenalan tokoh pewayangan)	4	Baik
7	Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan siswa	5	Sangat Baik
8	Kesesuaian media untuk memperjelas materi	5	Sangat Baik
9	Penyajian materi dapat melatih kemampuan kognitif siswa dalam menyambungkan kepingan Damrawa	4	Baik
10	Materi menarik dan memotivasi siswa	5	Sangat Baik
Jumlah		46	Sangat Layak
Rata-rata skor		4,6	

Lampiran 15. Hasil Penilaian Respon Siswa pada Uji Produk

Hasil Penilaian Uji Coba Produk Aspek Tampilan Fisik

No.	Unsur Penilaian	Skor	Kategori Respon
1.	Kemenarikan warna	0,60	Layak
2.	Kemenarikan gambar	0,75	Layak
3.	Kemenarikan bentuk media	0,75	Layak
4.	Kejelasan bentuk media	0,65	Layak
Rata-rata		0,69	Layak

Hasil Penilaian Uji Coba Produk Aspek Materi

No.	Unsur Penilaian	Skor Rata-rata	Kategori Respon
1.	Kemudahan memainkan Damrawa	0,85	Layak
2.	Kemudahan menghafal tokoh pewayangan	0,65	Layak
3.	Kemenarikan keseluruhan media Damrawa	0,80	Layak
Rata-rata		0,77	Layak

Lampiran 16. Hasil Penilaian Respon Siswa pada Uji Lapangan Utama

Hasil Penilaian Uji Coba Produk Aspek Tampilan Fisik

No.	Unsur Penilaian	Skor	Kategori Respon
1.	Kemenarikan warna	0,78	Layak
2.	Kemenarikan gambar	0,88	Layak
3.	Kemenarikan bentuk media	0,87	Layak
4.	Kejelasan bentuk media	0,82	Layak
Rata-rata		0,84	Layak

Hasil Penilaian Uji Coba Produk Aspek Materi

No.	Unsur Penilaian	Skor Rata-rata	Kategori Respon
1.	Kemudahan memainkan Damrawa	0,90	Layak
2.	Kemudahan menghafal tokoh pewayangan	0,72	Layak
3.	Kemenarikan keseluruhan media Damrawa	0,80	Layak
Rata-rata		0,81	Layak

Lampiran 17. Hasil Penilaian Respon Siswa pada Uji Lapangan Operasional

Hasil Penilaian Uji Coba Produk Aspek Tampilan Fisik

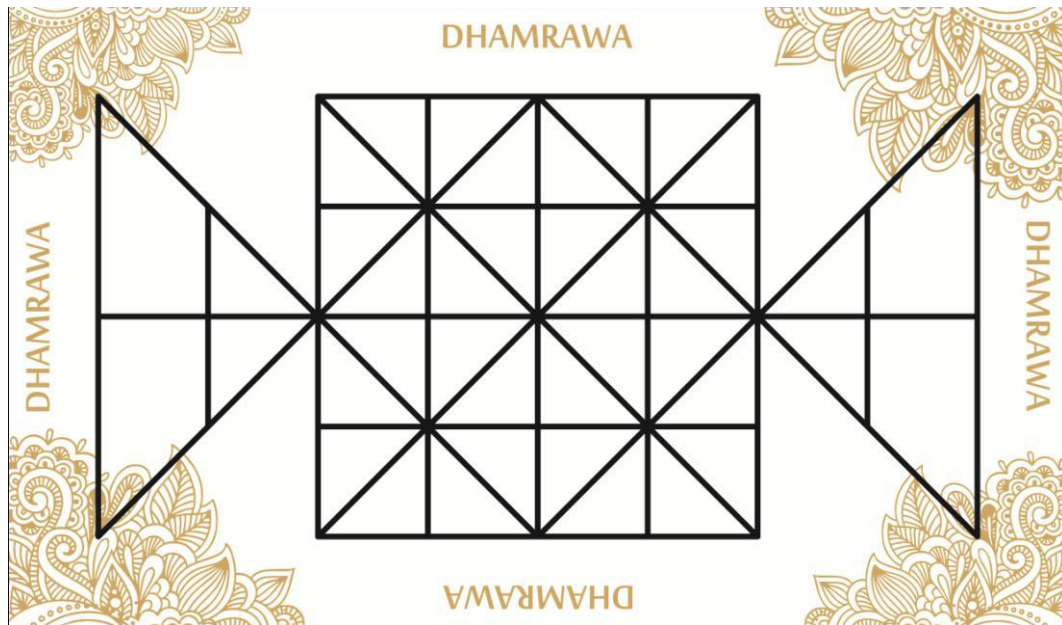
No.	Unsur Penilaian	Skor	Kategori Respon
1.	Kemenarikan warna	0,88	Layak
2.	Kemenarikan gambar	0,91	Layak
3.	Kemenarikan bentuk media	0,87	Layak
4.	Kejelasan bentuk media	0,83	Layak
Rata-rata		0,87	Layak

Hasil Penilaian Uji Coba Produk Aspek Materi

No.	Unsur Penilaian	Skor Rata-rata	Kategori Respon
1.	Kemudahan memainkan Damrawa	0,93	Layak
2.	Kemudahan menghafal tokoh pewayangan	0,79	Layak
3.	Kemenarikan keseluruhan media Damrawa	0,83	Layak
Rata-rata		0,85	Layak

Lampiran 18. Produk Akhir Media Permainan Dhamdhaman Edukatif

Papan Permainan Dhamdhaman



Kartu Pertanyaan Bagian Depan



Gambar Kartu Bagian Belakang



Buku Pintar dan Wadah Kartu



Lampiran 28. Dokumentasi Penelitian



Uji Coba Produk Lapangan Awal dengan 4 Siswa



Uji Coba Produk Lapangan Utama dengan 12 Siswa



Uji Coba Produk Lapangan Operasional dengan 20 Siswa